
掌机迷
POCKET GAMER
超白金报道
流星的洛克人
【洛克人系列分支大析】
火热攻略
极魔界村
SD高达G世纪P
星际火狐/GURUMIN
掌上乐趣夏之祭特典
昆虫镇的昆虫物语
旋律天国/电车GO!
Every Extend Extra
PSP热门游戏隐藏要素紧急大公开!
街/炼狱2
真三国无双2
块魂/天诛 忍大全
街头霸王ZERO3/牧场物语
天地之门/太鼓达人/头文字D
幻侠乔伊 格斗嘉年华/罪恶工具XX
特别策划
分秒必争的救援行动
魔界村系列回顾
独家报道
新卡热评
DSLink
零售价5.80元
2006年16期 Vol.62
电子天下
ISSN 1672-8866
9 771672 886049
16>


TOYS
酷玩意
Vol.8

「动作社区」转职动力
全新人气专栏绝妙大公开

期待的进化·正式展开

GAME
游戏玩家
大社区
GHANNEL

流星洛克人

NDS	CAPCOM	2006年冬
	类型未定　人数未定/价格未定	
流星洛克人	容量未定	

终于开始出动啦!!流星洛克人制作决定!

这次CAPCOM的开发人员又推出了《洛克人》系列的最新作品。名为《流星洛克人》。我们将第一手情报搞到手以后，首先要做的就是向广大“洛克FANS”作出报道。本作将会与以往作品有着大不相同的操作系统。不论是战斗、还是游戏画面都有着大幅度的进化。借助着NDS的新机能，相信会给大家带来耳目一新的新感觉。

借助奥洛克的力量将身体电波化!?

→奥洛克和主人公的初次见面。



主人公斯巴鲁借助父亲使用过的特殊眼镜看见了迷之宇宙人奥洛克。就在那时，感染了“电波病毒”，并和奥洛克合体变成了洛克人。随之两个人的战斗也同时开始了！

ボクが電波になっちゃったって？
じょうだんじゃないよ！

←被卷入与电波病毒战争的昴，今后会有怎样的遭遇？

DS版洛克人有着令人吃惊的新系统！朋友之间的联机作战会更能体验本作的乐趣。到底是什么系统呢？让我们拭目以待。

新的系统会将你我联系在一起!




卡片系统

击退「电波病毒」!! 在「新次元」战场中



↑背后视角使整个战斗画面魄力十足。

这次的战斗启用了3D系统！洛克人身后的视角，看上去完全像自己和敌人战斗一样魄力十足。在一个3乘5的战场上与“电波病毒”展开了殊死战斗。

6枚卡片是取决胜负的关键!!

↓→三只属性各不相同的“电波病毒”向洛克人发起了进攻！巧妙的回避以后进行反击！





↑使用6枚效果不同的”战斗卡片”与敌人战斗。卡片会表示在画面下方，其使用方法究竟会是怎样的呢？

超立体感的战斗画面！

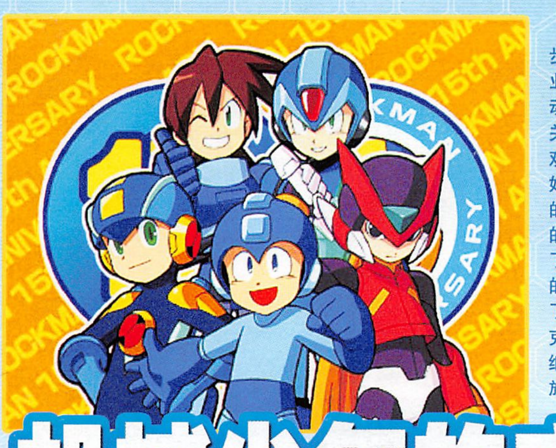
未知强敌 火焰欧克斯!!

拥有蛮牛体魄的宇宙人与人类的合体。体积是洛克人两倍体积的它，其攻击力可想而知。而且他双臂的火焰喷射器更不容轻视！

主人公 星河 昴



刚刚5年级的主人公是一个品学兼优的小学生。他的梦想是成为父亲那样强壮并且附有正义感的宇宙飞行员。



《洛克人》系列作为一个在FC平台上起步的传统动作游戏系列，在近20年间一直在业界扮演着一个非常重要的角色。作为重度动作游戏的代表作，《洛克人》以其绝妙的关卡设计以及流畅的操作感受到众多玩家的欢迎。从SFC平台上更加成人向的X系列开始，《洛克人》这个品牌作品开始向多系列的方向发展。尤其是后来在掌机平台上出现的两个原创系列ZERO系列和EXE系列取得了相当惊人的销量和口碑。长期为厂商带来的喜人经济回报也使得这个系列能够在经历了长达19年的系列发展后走到今天。而“洛克人”这个名字还将伴随着无数FANS玩家继续走到更远，而《洛克人》这个庞大的家族也将继续扩大发展下去……

机械少年的成长之路

——回顾《洛克人》系列的19年发展史

制作人小资料

稻船 敬二 Keiji Inafune

1965年5月8日出生大阪府
1987年进入CAPCOM参与《洛克人》开发并担任系列制作人
1997年参与《生化危机2》制作
1999年主持开发《鬼武者》系列
2004年主持开发《罗马之影》
2005年主持开发《新鬼武者》、《失落的星球》



1987年从专科学校毕业后，稻船敬二以程序设计员的身份进入CAPCOM公司，并在学长藤原得郎麾下任事，入社同年由他负责角色设定的《洛克人》获得极佳的市场反响，此后长期负责该系列的开发工作，至今为止《洛克人》系列已经累计取得全球数千万的惊人销量。当时FC版的《洛克人》推出后，立刻以其流畅的动作、华丽的画面（就FC时代而言）和可爱的人物形象受到玩家们的欢迎。这个系列在FC上推出了6部，随后由于《洛克人X》的崛起而逐渐衰微。在正统作品没落的时候，GBA平台上ZERO和EXE两大系列挽回了整个系列的人气，并且在海外也得到了相当高的评价。洛克人这个诞生于著名制作人稻船敬二笔下的角色，已经成为了CAPCOM会社的形象代表之一。因《洛克人》之后的所有系列人设均由稻船敬二亲自设定，因此稻船敬二被玩家称之为“洛克人之父”。

系列的起点——《洛克人》正统系列

因为《洛克人》系列过于庞大，很容易使玩家将各个系列间的作品弄混淆。所以玩家都习惯把“洛克人”动作版最早的一个系列称为“洛克人远祖版”。作为在FC平台上起步发展的系列，远祖版《洛克人》系列从一开始就将游戏定位成重度高难度动作游戏。在上个世纪八十年代，还是横版动作游戏非常流行的一个时期。《洛克人》系列以流畅的操作感、巧妙的关卡设计以及出众的游戏难度博得了一大批青少年玩家的喜爱。而洛克人这个以“摇滚”命名的机械少年一下子成为了当时的明星，稻船敬二先生的人设魅力从那个时候开始就显现出来。

远祖版《洛克人》因为前六作都是在FC平台上推出，限于有限的硬件机能，以现在的眼光来看游戏的外在表现很是单薄。但实际上就当时来说系列的整体画面水平还是相当出众的，鲜艳的发色以及多重卷轴的背景画面为游戏添色不少。虽然主角洛克人的动作非常少，甚至没有蹲下和多角度开枪设定，但是玩家却可以依靠多样的跳跃和灵活的操作与对手进行周旋战斗。这样的设计显然是厂商有意所为，目的当然是为了加大游戏的难度。因为喜好本系列多是重度的青少年玩家。人们对于这样的高难度不但没有产生畏惧的心理，反倒是激发了他们挑战的欲望，而《洛克人》这个名不见经传的系列就以这样一个方式逐渐的在市场上火爆起来，随着系列作品的不断推出，洛克人的形象也与他的生父稻船敬二先生一起成为了当年众多玩家心中的偶像。



20XX年，疯狂的邪恶科学家威利博士意图创造出来服从支配的机器人，并利用它来实现自己征服世界的野心。而另一方面，富有正义感的少年型机器人“洛克人”（本作的主人公）为了阻止威利博士的野心，要求创造自己的莱特博士将自己进行改造。守卫地球的机器人战争就是从这里开始的……

主要登场角色

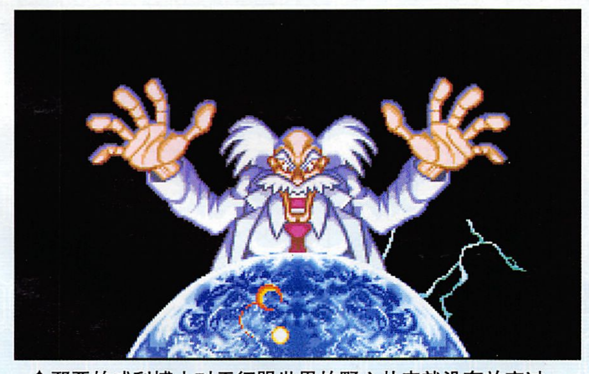

洛克人：游戏的主人公，拥有超强的正义之心的少年型机器人。


布鲁斯：《洛克人3 威利博士的死期?!》中以反派角色登场，在后面的作品中成为洛克人的得力搭档。


罗尔：与洛克人相同，是莱特博士制造的女性机器人。


莱特博士：富有正义之心的天才博士，洛克人的制造者。


威利博士：拥有过人的开发能力，但却因为拥有征服世界的野心而走上了邪路。



↑邪恶的威利博士对于征服世界的野心从来就没有放弃过。

作品	发售日	平台
洛克人	1987.12.17	FC
洛克人2 威利博士之谜	1988.12.24	FC
洛克人3 威利博士的死期?!	1990.09.28	FC
洛克人世界	1991.07.26	GB
洛克人4 新燃起的野心!!	1991.12.06	FC
洛克人世界2	1991.12.20	GB
洛克人5 布鲁斯的陷阱?!	1992.12.04	FC
洛克人世界3	1992.12.21	GB
洛克人 跳跃乐园	1993.01.15	FC
洛克人世界4	1993.10.29	GB
洛克人6 史上最强之战!!	1993.11.05	FC
洛克人X	1993.12.17	SFC
洛克人足球	1994.03.25	SFC
洛克人世界5	1994.07.22	GB
洛克人MEGA世界	1994.10.21	MD
洛克人X2	1994.12.16	SFC
洛克人7 宿命的对决!	1995.03.24	SFC
洛克人能量对决	1995.09.22	ARC
洛克人X3	1995.12.01	SFC
洛克人X3	1996.04.26	SS/PS
洛克人能量对决2	1996.07.08	ARC
洛克人8 金属英雄	1996.12.07	PS
洛克人8 金属英雄	1997.01.17	SS
洛克人赛车	1997.03.20	PS
洛克人X4	1997.08.01	PS/SS
洛克人8 金属英雄(The Best)	1997.11.21	PS
洛克人DASH	1997.12.18	PS
洛克人与弗鲁迪	1998.04.24	SFC
洛克人DASH(The Best)	1998.05.04	PS
洛克人超级冒险	1998.06.25	PS

唯一一款制作在SFC平台的洛克人正统系列作品——《洛克人7 宿命的对决!》



因为年代比较久远，远祖版《洛克人》的主要作品都集中开发在FC平台，在以PS、SS为代表的32次世代主机成功登陆市场后。《洛克人》正统系列的第七部作品作为系列最新作才姗姗来迟的登陆SFC平台。因为此时的SFC机能已经被厂商挖掘得非常透彻了，本作在画面声光等外在表现上相比FC版的几作有了质的飞跃。洛克人的造型也终于从FC版的“丑小鸭”变成了拥有靓丽外表的“白天鹅”。

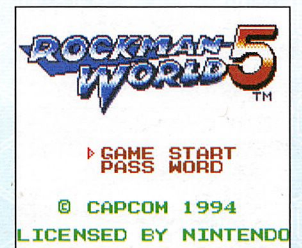
在PS、SS平台上实现的洛克人正统系列的完结——《洛克人8金属英雄》

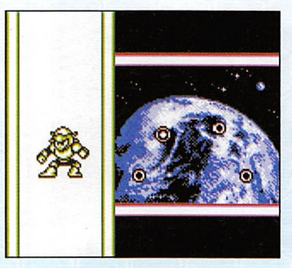


借助PS、SS主机的强大机能以及光盘的海量存储媒介，在《洛克人8金属英雄》中收录了大量的过场动画，对于广大的“洛克人迷”来说自然是感动非常。游戏虽然在画面等效果上又有了非常大的提高，但就游戏本身来说却没有丝毫的缩水。更加流畅的操作感以及优秀的关卡设计，使本作成为系列的巅峰之作。本作的出现也标志着远祖版《洛克人》系列的终结，厂商最终还是交给了玩家一份满意的作品。但是本系列的终结并不意味着“洛克人”这个庞大家族的衰落，旁系系列作品的热卖将“洛克人”系列推向了一个新的高度!

GB平台上的半移植作品——《洛克人世界》系列

《洛克人》系列在FC平台上的大红大紫自然引起了玩家和厂商的双重重视。当年老任利用FC主机打拼下自己的江山后，又通过一台小小的GB占领了掌机市场。当年任天堂对第三方软件商的作品要求相对比较严格，所以许多厂商更愿意将FC上已经成名的作品稍加修改再移植到掌机平台上来。而《洛克人世界》系列就在这样的一个环境下诞生了。





洛克人超级冒险	
1998.09.23	SS
洛克人赛车(The Best)	
1998.10.22	PS
洛克人X4(The Best)	
1998.11.26	PS
洛克人X4	
1998.12.03	PC
洛克人X4	
1998.12.10	SS
洛克人8金属英雄	
1999.02.04	SS
托伦与科布	
1999.07.22	PS
洛克人	
1999.08.05	PS
洛克人2	
1999.09.03	PS
洛克人3	
1999.09.14	PS
洛克人4	
1999.10.28	PS
洛克人与弗鲁迪 来自未来的挑战者	
1999.10.28	WS
洛克人5	
1999.11.25	PS
洛克人6	
1999.12.09	PS
洛克人X3(The Best)	
2000.02.24	PS
洛克人DASH2	
2000.04.20	PS
洛克人 能量对决	
2000.07.06	NGP
托伦与科布(The Best)	
2000.07.27	PS
洛克人X	
2000.10.20	GB/GBC
洛克人DASH	
2000.11.22	N64
洛克人X5	
2000.11.30	PS
洛克人EXE	
2001.03.21	GBA
洛克人DASH2(The Best)	
2001.04.25	PS
洛克人X2	
2001.07.19	GBC
洛克人X6	
2001.11.29	PS
洛克人EXE2	
2001.12.14	GBA
洛克人ZERO	
2002.04.26	GBA
洛克人X5	
2002.05.24	PC
洛克人X5(The Best)	
2002.07.18	PS
洛克人与弗鲁迪	
2002.08.10	GBA

说这个系列是半移植作品，其实是很贴切的。整个系列的前四部作品，是对FC版《洛克人》1到5代的移植。每款作品都包含了相邻两部作品中出现的关卡和BOSS，除此之外还有一部分的原创要素。而到了《洛克人世界5》时，厂商感觉无论是技术还是市场环境都已经相对比较成熟了，所以在1994年7月22日发售了掌机平台上第一款真正的原创《洛克人》系列作品。游戏在剧情和关卡的设计上非常出色，BOSS的数量也破天荒的达到了14个。作为一款完全为GB平台制作的原创作品，本作在《洛克人》系列历史上占有相当特殊并且重要的地位。

高度进化的全新作品——《洛克人X》系列



虽然说正统的《洛克人》系列凭借其出众的素质博得了相当数量玩家的青睐，但随着主机硬件机能的提升，游戏玩家的组成越发的复杂，远祖版《洛克人》中比较简单的故事背景以及低龄化的人设已经无法满足所有玩家的口味。

人们希望能够在进化的主机平台上见到风格更加成熟、复杂的全新系列。可以说CAPCOM公司对于市场的洞察力是非常敏锐的，厂商提前预判到未来游戏的发展趋势将变得多元化，因此在如何利用好固有资源上下了不少的功夫。为了能够使更多的玩家了解“洛克人”、喜欢“洛克人”，人物造型更加成熟，并且在系统和世界观设定等方面更加复杂的《洛克人X》系列在SFC平台诞生了。比较有意思的是，CAPCOM将《洛克人X1》的发售日也同样定在了12月17日。距离《洛克人》正统系列的首作，发售于1987年12月17日1代相隔正好整整6年的时间。

相比远祖版《洛克人》系列，《洛克人X》的故事背景设定显得要复杂得多，人物的个性刻画也比较饱满。这就使得玩家可以从多角度来品味自己喜爱的角色，而并不是单纯的来源于游戏本身的内容。系统方面，相较于远祖版中单调不乏挑战性的操作模式，《洛克人X》系统加入了大量的原创要素，“三角跳”“冲刺”等动作第一次出现在“洛克人”系列中，游戏的各个关卡中还为玩家准备了众多的收集要素，例如各种装甲、能量罐等道具，它们都被巧妙地安置在关卡中间，玩家必须耐心仔细的才能将他们收集到。一旦取得到这些辅助道具的帮助，那么再次游戏时就可以大幅地降低游戏的难度。游戏的乐趣已经不再是单纯的清版闯关，收集系统也成为了《洛克人X》系列中一个重要的组成因素。从7代开始，《洛克人X》系列正式登陆到PS2平台，借助更加强大的硬件机能，游戏的画面表现以及操作方式也被变成3D模式，首次亮相的全新角色阿克赛尔获得了极高的人气，也为《洛克人X》系列的未来发展增加许多变数。

到了《洛克人X8》中，虽然游戏依然采用的是3D画面的表现

洛克人EXE3	
2002.12.06	GBA
洛克人EXE 陷阱任务	
2003.02.08	WSC
洛克人EXE 陷阱任务	
2003.03.06	NGC
洛克人EXE3 BLACK	
2003.03.28	GBA
洛克人(One Books)	
2003.04.24	PS
洛克人2(One Books)	
2003.04.24	PS
洛克人ZERO2	
2003.05.02	GBA
洛克人3(One Books)	
2003.05.29	PS
洛克人4(One Books)	
2003.05.29	PS
洛克人5(One Books)	
2003.06.26	PS
洛克人6(One Books)	
2003.06.26	PS
洛克人X7	
2003.07.17	PS2
洛克人EXE N1	
2003.08.08	WSC
洛克人EXE 战斗芯片锦标赛	
2003.08.08	GBA
洛克人X4（One Books）	
2003.09.18	PS
洛克人EXE4 蓝月	
2003.12.12	GBA
洛克人EXE4 红日	
2003.12.12	GBA
洛克人精选合集	
2003.12.19	PS/PS2
洛克人ZERO3	
2004.04.23	GBA
洛克人X 指令任务	
2004.07.29	PS2/NGC
洛克人EXE4.5	
2004.08.05	GBA
洛克人 能量对决合集	
2000.08.05	PS2
洛克人EXE5 布鲁斯小队	
2004.12.09	GBA
洛克人EXE5 卡尼鲁小队	
2005.02.24	GBA
洛克人X8	
2005.03.10	PS2/PC
洛克人ZERO4	
2005.04.21	GBA
洛克人EXE5 双重领袖	
2005.07.21	DS
洛克人EXE6 电脑兽苍牙	
2005.11.23	GBA
洛克人EXE6 电脑兽烈爪	
2005.11.23	GBA
洛克人ZX	
2006.07.06	DS

形式，但游戏本身却再次回归到纯2D动作游戏的老套路上。二人交换战斗系统在本作中得以强化，“救援替换”、“双重攻击”、“二人连击”等系统的出现，使游戏的战斗方式变成更加丰富多彩。实际上，在整个《洛克人X》系列的发展阶段中，几乎每部作品之间都是在不断变化着的，而正是这样求新求变的风格才正是系列能够成功的最大因素。

故事背景 《洛克人X》系列的故事背景承接《洛克人》系列，在本系统中登场的两名主角X与ZERO分别是当年莱特博士与威利博士这对死对头在临终前制造的。莱特博士为了未来世界的和平，而将洛克人改造成拥有各种感情并且可以进行自我思考型的X，而后将其封印起来；而威利博士对于报复莱特博士和征服世界的野心从未消退后，无独有偶他也制造了一部同样具有思考能力的机器人——这就是后来出现的ZERO，他向ZERO灌输了打败洛克人并且毁灭世界的思想，并同样将其封印起来。



21XX年，距离莱特与威利博士离开人世100年左右的时间后，一位人类科学家凯恩发现了封印有X的胶囊，通过研究X的构造他制造了许多与X相似的拥有思考能力的机器人。而悲剧正是从这里开始……正如莱特博士所预想的那样，部分机器人开始叛变，拥有最强能力的思考型机器人西格玛成立起专门打击叛变者的“反乱猎人”组织，而此时的X就是其中的一员。

3年后ZERO的封印被解除并且开始到处破坏，西格玛带领“反乱猎人”的成员对ZERO进行围剿，但是却因为ZERO的强大实力而几乎全军覆没。西格玛在与ZERO的对决中也是险些丧命，因为ZERO突然出现头疼而使西格玛有机可乘打败了ZERO。被凯恩博士修复的ZERO丧失了威利博士对其制定的狂暴思想，弃恶从善并成为了“反乱猎人”组织的成员。来之不易的世界和平仅仅维持了一年，却再次发生了机器人叛变的事件，但这一次的发动者竟然是原“反乱猎人”组织的队长西格玛，绝大部分的思考型机器人都顺从了西格玛的意愿，少数反抗成员迅速被消灭，拥有莱特博士遗留的正义之心的X却一直在反抗着西格玛等人，此时ZERO也站到X的这一边，他们共同携手向强大的西格玛进行宣战，而X和ZERO两人的友谊也是从这里开始的……

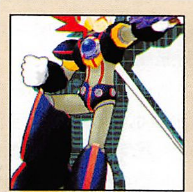
主要登场角色



X：莱特博士制造的具有思考能力的机器人，拥有战斗中自动觉醒新机能的能力。因为犹豫不决的性格而使他当初只获得了B级的评价。在后来打击西格玛的战斗中有着不俗的表现，是反乱猎人组织的首领人物。



ZERO：拥有超强近战系能力的特A级思考型机器人，是当年威利博士为了对抗洛克人所遗留下的产物。因为一起突发事件而阴差阳错地成为了X的同伴，两人并因此而成为了挚交好友。在《洛克人X1》曾为保护X而自爆受到重创，经过凯恩博士的修理后奇迹般的复活。《洛克人X6》中ZERO将自己封印起来，为GBA版上的原创系列《洛克人ZERO》埋下了伏笔。



AXL：新生代的思考型机器人，性格和行动上都十分的孩子气，但是却拥有不俗的战斗力。他的特殊能力是对敌人进行DNA复制。

掌机平台上的《洛克人X》

CAPCOM于2000年与01年在GB/GBC平台推出了两款《洛克人X》作品，借助GBC的发售，游戏的画面表现较之前的《洛克人世界》又有了显著的提高。GB版的两作《洛克人X》在系统上与SFC平台上的X1和X2基本相同，但是故



事却完全是原创，两部作品分别讲述的是原作中X2与X3之间、X3与X4之间的故事。游戏制作得相当严谨，各方面都比较优秀，是颇值得一玩的佳作。

在近期的PSP平台上，CAPCOM将SFC版的《洛克人X1》进行强化复刻推出了《洛克人X 反乱猎人》。3D化的游戏画面以及大幅强化的音效使游戏各方面都得以大幅度提高。能够使用反面角色VAVA是本作中的一大卖点。



脱离传统的另类作品——《洛克人DASH》系列



1997年CAPCOM公司在PS平台上制作的一款全新类型的“洛克人”衍生作品，这一次游戏的类型不再是ACT，而是让人意外的变成了ARPG。《洛克人DASH》系列相比“洛克人”大家族中其它的几个系列，在国内无论是人气还是认知度上都要差很多，因为某些原因如今这个系列也已经停止了续作的开发，对于喜欢《洛克人》系列的玩家来说多少有些遗憾。虽然《洛克人DASH》系列并没有对国内玩家造成太大的影响，但实际上它在日本玩家群中的人气还是相当高的，当年甚至还被日刊的某杂志评为PS最佳300游戏中ARPG类型的第三名。

《洛克人DASH》的故事背景被设定在初代《洛克人》系列的约3000年左右时间后，此时地球表面的陆地多数都已经沉没在海洋中，科技与历史在这样一个资源匮乏的环境下逐渐的在大陆上消失。人们唯一可以赖以生存的方法就是寻找深藏在古代遗迹中的能源矿，但是因为短缺的物质资源而使得人们的生活越发的艰难，各种诸如偷盗抢劫类的犯罪事件更是层出不穷。在这样一个既拥有现代文明又因缺乏物质资源而落后的世界中，到底蕴藏着怎样的秘密等待人们去发掘呢……本作的主人公是一位名叫“洛克”的少年，不仅名字相近他的外表也与洛克人有几分的相似。在游戏中他会在各大古代遗迹中进行未知而又神秘的冒险。同样被划分在《洛克人DASH》系列中的作品《托伦与科布》，讲述的却是一对空贼的故事。虽然在“DASH”系列中他们是以反派角色的身份登场，而在这一作中玩家却是要操控他们在各地做各种坏事。虽然这与传统的《洛克人》系列中主角正义的英雄形象大相径庭，但就纯游戏的角度来看，包含多种游戏类型的本作还是颇值得一玩的。





在手掌中开辟的新天地——《洛克人EXE》系列



《口袋妖怪》系列的出现拯救了任天堂，同时它也为业界开辟出了一个全新的游戏类型。在掌机平台上出现的以收集、育成、交换等要素为主流的游戏逐渐的开始盛行起来，而这样的潮流自然而然的也影响到了“洛克人之父”——稻船敬二先生。不得不承认，在创新这方面，稻船敬二先生的确拥有着过人的才能。虽然之前《洛克人》系列也有在掌机平台亮相，但因为移植作品的关系，影响力必然有限。在这样的情形下，稻船敬二敏锐地察觉到了市场的走向，开始策划在GBA平台推出一部全新的《洛克人》系列。这部作品中将不再以重度动作游戏达人为销售对象，而是灵活地利用到了现今《洛克人》系列的固有资源，并加入目前在掌机游戏中流行的“口袋式要素”再将它们整合在一起。就这样，《洛克人EXE》系列诞生了。

可以毫不客气地说，《洛克人EXE》系列完全是在照搬“口袋妖怪”的模式，但它却是众多模仿作品中现今活得最好的系列之一。《洛克人》系列大家族中丰富的要素为系列提供了足够的素材。为了能够更加适合年龄层偏低的掌机玩家，游戏的世界观一改其它系列残酷严肃的话题，取而代之的是一个表面看起来和平安详的世界。游戏中所存在的战斗也不过是在网络世界中进行的。玩家需要做的就是操控游戏中的主角在游戏中的网络世界中利用自己的领航员（NAVI）与其它人进行战斗。同时在游戏中又拥有各种海量的收集要素，玩家可以乐此不疲的对其进行收集、交换并且与其他人进行战斗。在其它系列中出现的角色、同伴甚至是敌人，都以领航员的身份出现在这个系列中，这也让许多怀旧的玩家倍感亲切。与其它类似游戏不同的是，《洛克人EXE》中并没有完全屏弃掉动作要素，而是在战斗中实现了ACT式的操作，同样也需要玩家拥有一定动作游戏的能力。这些卖点结合在一起，使得《洛克人EXE》系列一经出现就在市场上获得了空前的好评。厂商看到了好的苗头自然不会放过这样的大好商机，各种玩具、动漫产品相继的出现在市场上，它们与游戏本身相辅相成在短短的时间内就将这个系列推向了一个全新的高度。



在这个网络技术极度发达的时代，几乎每一个人都拥有一台属于自己的PET（类似于手提电脑）。而在PET中存储着一种名叫网络领航员（NAVI）的人工智慧程序。将PET连接到网络上就可以利用领航员来进行病毒扫除或者排除网络上的各种故障。因为一些拥有邪恶念头黑客们企图利用网络来对现实世界进行控制，我们的主角光热斗与他的领航员洛克人，为了阻止这些人的野心而展开了属于他们自己的精彩冒险。

主要登场角色



光热斗：初代登场时是秋叶小学5年级的学生，拥有非常强的网络对战能力，曾经解决过不少棘手的网络犯罪事件，也同时破坏了多个黑客组织。由于他拥有着相当直爽的性格，因此交到不少知心的好朋友。不过在学校时的成绩比较糟糕，早上上学迟到更是家常便饭。



洛克人：作为主角光热斗的领航员在游戏中登场。光热斗的哥哥光彩斗在未满一岁的时候就因心脏病而去世，他们研究领航员与操作者基因的父亲将光彩斗的DNA移植到了领航员洛克人的身上，并将他交给了光热斗。这样光热斗不仅拥有了强力的战斗伙伴，又同时多了一位关键时刻能够挺身而出的哥哥。



樱井梅儿：系列初登场时同样也是秋叶小学5年级的学生，拥有可爱的外表以及优异的学习成绩，是主角光热斗背后最强大的支援。暗中喜欢光热斗但是对方似乎却并没有察觉。

掌机上实现的英雄篇章的延续——《洛克人ZERO》系列

掌机平台一直不缺乏优秀的动作游戏，但像《洛克人ZERO》系列这样拥有如此高的素质和人气的作品却的确少见。就在《洛克人》各大系列在全平台上取得惊人成绩之时，稻船敬二先生决定在GBA平台上开创一个延续X系列硬朗风格的洛克人正统系列作品，而由稻船敬二先生亲手设计并且尤其喜爱的ZERO形象最终并选定为这个全新系列的主角。游戏的世界观设定与故事主线完全承接自X系列，众多熟悉的面孔以及全新的角色会依次在游戏中登场。为了照顾年龄层偏低的掌机玩家，《洛克人ZERO》系列的人设更加偏于可爱，一些角色的形象与X系列中的造型差距比较大，尤其是主角ZERO帅气可爱的全新形象着实吸引了不少的少男少女玩家。尽管如此，游戏的难度并没有向玩家妥协，同样延续X系列操作模式并且增加了众多原创要素的《洛克人ZERO》系列成为了掌机平台上一款非常有代表性的动作游戏佳作。尤其在国内掌机玩家的心目中，拥有着极高的人气。





22XX年，在妖精战争结束100年的时间后，由当初X所成立的NEO人类守护都市高层为了预防再次出现类似于当年的“机器人叛变事件”，而开始对大量思考型机器人进行判刑和裁决。少女天才科学家雪儿极力反对这样的做法，同情机器人的她站到了反叛军的这一方。这样的做法使得雪儿与反叛军的众人不断地受到NEO的追杀。万般无奈濒临绝境的雪儿想到了沉睡多年的英雄ZERO，他们闯入封印的遗迹中将ZERO唤醒。此时的ZERO已经丧失了记忆，但是看到如此遭遇的众人ZERO最终决定要帮助反叛军反抗NEO的残暴行为……

主要登场角色



ZERO：由威利博士制造的思考型机器人，当年曾经与X并肩作战共同结束了妖精战争。沉睡100年的时间后被雪儿唤醒，并加入了反抗NEO的反叛军队伍。



雪儿：能够跟电子妖精进行沟通的人类少女，因为接受过基因改造所以小小年纪就拥有惊人的研发能力。因为本性善良同情被迫害的思考性机器人而开始反抗NEO。

DS平台上开始的全新系列——《洛克人ZX》

《洛克人ZERO》系列在GBA平台上的终结并不意味着“洛克人”的身影将完全消失在掌机平台，人们在怀念ZERO系列留给自己无限美好的记忆的同时，又开始对未来充满了期望。2006年7月6日是一个让众多掌机玩家兴奋的日子，又一个全新的《洛克人》系列在DS平台上获得新生，它的出现延续了如今《洛克人》系列主打掌机市场的传统，全新的系统与故事背景再次带给玩家以新的期待。厂商非常明智的并没有在《洛克人ZX》中过多地牵扯到触摸屏的操作，因为那会极大地影响到游戏本身的流畅度。我们玩到的依然还是那个熟悉的高难度《洛克人》作品。在本作中首次引入了借助“活性金属”进行变身的系统，主角在游戏中可以收集到不同的“活性金属”以获得各种不同的能力。

主要登场角色



瓦恩与艾尔都是运输公司的少年职工，十年前的反乱战争使他们失去了自己的母亲，这一次他们将利用自己的双手来进行战斗。

目录 CONTENTS



封面主题 /DQM

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

超特辑

特别策划

新作速报

软硬派

Vol.62 2006/16

劲作社区

极上攻略

别致专栏

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

SONY发出严重警告！自制软件DevHook宣布停止发布！

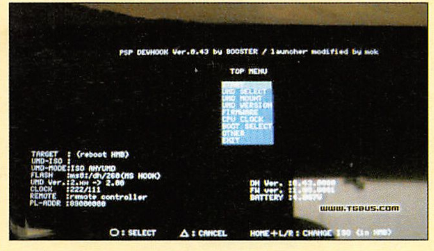
日本Devhook发布网站PSPsoftware最近贴出了一条紧急通告，表示其发布的Devhook侵犯了Sony的版权，已经受到Sony的通知并警告其上传者Booster，并从即日起，删除所有已经发布的Devhook下载，以后都不会再发布更新版本。紧急通告如下：

因为DevHook0.43fix软件中无意使用了SONY拥有版权的reboot_1.50.bin，所以收到了来自SCE的对于上传者的严重警告。

如果有已经下载了DevHook0.43fix并且保存和正在使用的网友，请立即删除，不要再使用。请把这个信息转告还未了解这件事情的下载了DevHook0.43fix的朋友。

从今以后本网站将不再提供DevHook的下载服务，也不会公布任何相关信息。





根据网站所描述,SCE只是要求PSPsoftware停止Devhook的发布和关闭下载，并通过PSPsoftware警告上传者和开发者Booster。不过Devhook开发者Booster本人并没有直接受到来自Sony的警告或者威胁。所以可以估计也许Booster会继续从事Devhook的开发，然后通过其他的网站来进行发布。

Devhook是目前PSP上非常优秀的引导程序。通过在1.5系统上运行DevHook来模拟2.0、2.5、2.6和2.71的PSP操作系统来完美运行所有PSP上的游戏。目前最新版DevHook0.46，通过模拟2.71来完美运行所有已经发布的原版ISO。除了要求刷PSP的固件之外，基本完美。但是Sony已经发布PSP上2.8系统，Booster可能会继续破解2.8版本。

PSP在年末即将降价50美元?

业界著名分析家American Technology Research's网站的P.J. McNealy对在欧美发售的售价199美元的PSP未来价格走势作出了预测：在11月末PSP的售价将下降50美元，到达144美元的价位。

在10月在欧美大人气软件《Grand Theft Auto: Vice City Stories》即将发售，为了配合这次大作改变PSP疲软的颓势，PSP将会做出大幅降价。“现在PSP已经呈现颓势，风头完全被任天堂的NDSL盖过，SONY必须更加积极地争取市场。”这是如此分析主要的原因。

但是两天后，SONY立即否定了这一说法称：“在目前这个时间段，SCE并没有任何要降价的计划。”



索尼即将提供PSP用PS模拟游戏7000余款

最新一期的英国PSP官方杂志透露了一些有关PSP的最新消息。其中关于在PSP上运行PS模拟器运行经典游戏的内容最为值得注意。据该杂志介绍，索尼官方已经向他们确认了到2007年年底以前，PSP上的PS模拟游戏总数将超过7000款。

根据该杂志介绍，这7000款PS模拟游戏中将包括《FF7》、《FF8》、《恶魔城 月下夜想曲》、《古墓丽影》和《寂静岭》等众多PS时代的大受欢迎的作品。假如能够在PSP上玩到那些PS的经典游戏，喜欢怀旧的玩家和想体验过去经典游戏的新玩家都有福了。

除此之外，该杂志还透露，索尼计划在PS3发售的时候，也就是11月中旬前后将再次对PSP进行一次固件升级。目前还无法确定这次升级将新增哪些服务内容，很有可能与PSP与PS3今后的联动以及PS模拟游戏有很大的关系。

目前SONY官方还没有对英国PSP杂志的报道进行回应，因此有关PS游戏模拟的相关细节，如费用、服务方式等具体问题还不清楚。



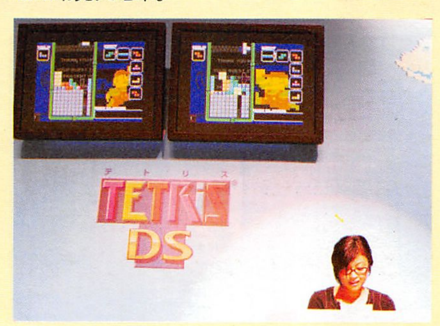
↑如果能玩到FF8，相信国内的PSP会大卖吧？

任天堂开展"用俄罗斯方块与宇多田光小姐对战"活动

任天堂旗下会员俱乐部"任天堂俱乐部"之前募集参加"用俄罗斯方块与宇多田光小姐对战"活动的会员，现在该活动在东京完美成功。抽到的30名幸运儿分别和宇多田光进行了俄罗斯方块的对战。这次活动不只是宇多田光的歌迷，还有很多俄罗斯方块的爱好者也前来参与。

这次宇多田光小姐可是拿出了真正的实力，她在5岁的时候就体验过了GB版本的俄罗斯方块，在自己的主页上也公开了俄罗斯方块各种模式的记录，而且也曾经在电视上披露过俄罗斯方块的实力。

在活动中，宇多田光因为对于筐体的不适应和紧张连续出现了2次失误，不禁叫喊："喂，等一下嘛！怎么会这样？"最后也许连续对战的疲劳反而激起了集中力，宇多田光在1败后2连胜让活动完美结束。



STARFISH开发回合制对战解谜游戏《滚滚变色龙DS》

STARFISH将于9月28日发售NDS用对战解谜游戏《滚滚变色龙DS》，售价5040日元。

NDS的《滚滚变色龙DS》是曾经在PSP和街机上发行过的对战解谜游戏的最新作。登场角色是可爱的4姐妹外加她们的母亲一共5人，每个人都有因人而异的不同类型的必杀技，是用于逆转局势的底牌。

本作一共收录了4种模式。NDS版原创的"故事模式"是选择5人中的一人与另外4人对战，每个关卡先胜两次就算过关，而地图则是由故事模式专用的32个地图中随机选择出来。此外还有"普通模式"，这个模式下必须3连胜才可以过关，只要失败一次就游戏结束。

然后是"拥挤模式"，这个模式下会连续进行"故事模式"和"普通模式"的64张地图的战斗，对手随机，失败一次立即游戏结束。

最后就是"联机模式"，这个模式下可以和其他NDS联机对战，并且支持1卡2机的对战方式。

SEGA决定于NDS上发售街机人气大作系列新作《三国志大战DS》

SEGA决定2006年秋天发售卡片对战游戏《三国志大战DS》。价格未定。

NDS用《三国志大战DS》是基于街机上《三国志大战2》的基础上制作的对战型卡片游戏。NDS版本可以利用触摸屏来十分便利的操作卡片。进行游戏时要把NDS本体横放，左边是战场，右边是卡片操作的触摸屏幕。

武将卡片不单单是街机上登场过的武将卡，还有NDS版本原创的武将卡。街机版本的进攻武器全部收录。

在对战机能上不只是和附近的人进行无线通信对战，还可以利用Wi–Fi登陆网络和街机一样可以和全国的玩家进行通信对战。除此之外也有NDS版本原创的游戏模式。

而且本作预约特典是街机《三国志大战2》用的EX卡片“刘统”。作为吴国的骑兵，武将体积1.5、武力5、智力2。计策是“报仇”。该角色设计是由小林智美担当。

SEGA的《三国志大战》在日本非常红火，而且由众多名画家设计的三国人物形象更是别有味道。可惜由于国内街机萧条的问题，能够接触到的玩家并不多。这次终于在NDS上发售本作，可以让广大玩家能够亲自体验这款游戏的魅力。



↑想不到吧？NDS还可以横过来游戏。

任天堂展出150台《口袋妖怪 钻石/珍珠》



任天堂在东京举行的“口袋妖怪夏季预选东京”活动，地点是在东京国际会场展览球1，一直开展到8月13日。入场免费，开场时间是9点至17点。

在该展会上，预定于9月28日发售的NDS用RPG大作《口袋妖怪 钻石/珍珠》展开了大规模试玩活动。会场总共设置了150个试玩台，可以直接的接触到这次的口袋新作。

展出的试玩台游戏流程试和3名口袋妖怪训练员进行战斗，是以战斗为重点的试玩。妖怪的出战和基本的系统还是系列熟悉的老样子。只是操作变成对应触摸屏幕，所以整体画面有些变化。

本次展会来会者以10岁左右的孩子连带父母为压倒性多数，也可以看到一些年轻人拿着NDS走来走去的场面。以前喜欢游戏的人玩《口袋妖怪》最烦恼的就是寻找对战和交换怪物的玩家，不过这次开始利用Wi–Fi无线网络就可以随时和远方的玩家进行交换和对战。因此本作也受到很多老玩家的注意。



←任天堂在日本的父母心中果然还是游戏方面的第一首选，小孩子的钱就是好赚啊！

PG汉化资讯站

《高达策略战》汉化版发布





《高达策略战》是PSP上唯一一个已发售的高达动作游戏，手感也比较不错，迎合高达FAN们的口味，虽然游戏发售很久了，不过还是有玩家将这款作品汉化了。

这款作品是由kudokaworu汉化的，以下是发布时的原话摘要：

RT，其实本人最近是在汉化一款文本量较大的PSP游戏，但一直汉化有点厌了，就换了这款文本量较少的消遣一下，献给喜欢高达的朋友。

因为本游戏里采用图片格式的画面较多，特别是游戏里的按钮，就比如我截图里的左面那一排，是没法直接用文字来汉化的，所以请大家见量，我只能说我已经把能翻的都翻了，谢谢大家体谅。

这是第一版，也是最终版了，不想在这种游戏的汉化上下太多苦功，照理说是没重大BUG的，就算有也是游戏本身的，但如果真的有由于汉化导致的重大BUG，我也会考虑修复的。

本人用救世主和DAX0.62测试通过，由于boot.bin的原因，本人的DEV0.43不能通过，不过0.45、0.46应该可以。

感谢主持大航海的汉化者aTen的帮助！

《英雄传说3》汉化测试版本

《英雄传说3》是FALCOM在PSP上复刻的第一款作品，比起PC的《英雄传说3》，PSP版的复刻可以说是非常完美，各个方面都有质的飞跃，虽然这是一款老游戏了，而且剧情攻略也有很多了，但都比不上看游戏中的对话来体会剧情有乐趣。不过现在好了，PSP版的《英雄传说3》也基本汉化完成了。以下是moonsun1234发布时的原话摘要：

由于原来有汉化组要汉化《白发魔女》但是现在迟迟没有出来，所以自己尝试了汉化。虽然不懂日语，但因为有PC的汉化版，已经提取了PC的汉化文本，和PSP本身的文本，只能用本身的日文汉字显示，已经试过在PSP的显示，但是有好多字都不能显示，所以只能修改字库，但是由于我技术有限，现在也没有找出PSP的字库，望达人指教PSP的字库所在的位置。

有些字只能用其他字代替，很麻烦。PSP命名不是很友好，向出现FONT这样的文件还好确认，如果什么提示也没有，找字库就象大海捞针一样。原来有人放出简体的，应该是字库被破解了。





以下是当前进度：

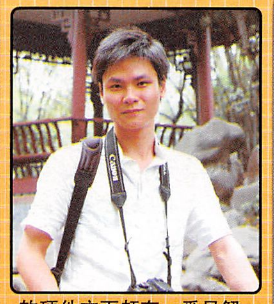
修正毒沼地带死机BUG，我已通关，后面基本没有BUG。

剧情：99%，还有大概13K的文本没有汉化。

人物名、地名、道具、重要道具说明，魔法、魔法说明、菜单等基本全汉化了。

收集率、年表、道具说明暂没有汉化。

DS真卡大小烧录设备登陆市场 M3L蓄势待发



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

行情

IDSL开始供货：经过漫长的缺货期，IDSL终于还是再次出货了，但是本次出货量相当小，许多地方仍然是没有货，有货的地方货源也相当紧，当然价格嘛自然会被炒上去，一来是因为商家的进价高，二来是因为货少，这样某些地方的IDSL卖价就接近了1300元。当然这个还是比较正常的价格，实际上在一些商场里面，还有卖到1500元的IDSL……

SC Lite中文版大量上市：首发的SC Lite全是国际版，售价比较高,约要348元，但是对于国内用户而言，确实没有必要购买国际版的，如今中文版已经上市，零售价格是298元，玩家可以根据需求购买。不过初期SC Lite还是比较缺货。

消息

NDS真卡大小的DSLink即将发售：继之前我们介绍的DSGBA后，GBALINK小组也即将发售NDS真卡大小的烧录卡DSlink，但是和DSGBA相比，却有着更好的性能，因为DSlink是以TF卡作为存储媒介，这样一来大家就可以烧录更多的游戏，不像DSGBA,最大容量目前也只有512M，要知道，TF卡现在最大的容量可是有2G呢！再，DSLINK插上卡后完全不突出，而且使用DS卡槽,可以配合任天堂官方的一些周边使用，比如震动卡等等，不过DSlink也有某些玩家不能接受的地方，那就是必须要刷机，这样一来那些不愿意对自己的爱机进行改动的朋友就会觉得郁闷了。不过，最近云云从官方拿到了DSlink的照片，从图上看，模具做得很好，做工感觉很棒，而且是真正插进DS卡槽不突出的烧录卡。而其包装风格则延续了GBALINK的风格，仍然采取铁盒设计。

不需要刷机、内建4G存储空间的DS-X发布：国内的玩家都把注意力放在DSlink上面时，国外一个破解组织发布了一款让玩家大跌眼镜的产品：DS-Xtreme,它的主要特性有：完全使用NDS卡槽，无需刷机、内建4G bit（相当于电脑的512MB）的存储空间,自带USB接口，即插即用，无需软件/补丁，硬件可更新内核，兼容现在以及未来发售的所有DS主机，支持所有的记忆类型，与DS正版卡一样大小。相信DSlink看到DS-X一定很头疼，单是不需要刷机这一点就会让很多人偏向过来,只是其价格也很震撼，目前业内传闻DS-X要卖到100多美元，当然现在还没有证实，不过我相信老外的东西肯定不会便宜。

Neo2即将低价上市 产品相关性能爆料：Neo2 SD/TF预计本月内发售，届时将会以超低价格上市（甚至有可能比以低价惊人的Ewin2还要再低……），而且与之前的烧录卡相比，Neo2直接支持Clean Rom直读，载入时间快，仅需2.5秒就可载入NDS ROM。

鉴于之前MK3虽然支持Clean Rom直读但是兼容性略低的情况,所以对于Neo2的真实情况，云云将会在拿到卡带后第一时间做出评测，届时玩家们可以看到一个比较全面的介绍。

G6 L国际版大量上市：G6 L的国际版与中文版不同，国际版内带冰蓝色、白色、黑色三个外壳，而中文版却是冰蓝色、白色、深蓝色三种。考虑到国外的玩家（欧洲）有黑色NDSL，而大陆没有黑色版本上市，IDSL倒是有深蓝色版本，所以这样搭配可以理解，而且国际版G6 L还要贵上许多呢……云云测试了一下,英文版不可以升级中文版内核，SC Lite后来也向电影卡学习了，现在烧录卡都分版本，国外的朋友就有些郁闷了，呵呵。

M3 Lite本月内发售：最近得到消息，M3 Lite应该是最近发售，这次“据说”外壳做得很好，一步到位。现在就价格不明确……云云猜测M3 Lite还是会和SC Lite拉开档次,也就是在价格上反映出来会在SC Lite与G6 Lite之间，SC Lite是298，G6 Lite是498，说不定M3 Lite会来398或者348都不一定，不管怎么说，单256M Psram就会直接决定M3 Lite走的路和SC Lite不同，试想一下，如果SC Lite也用Psram，那自然不会有200多元的价格出来，但是电影卡一直以来的高端路线走得还算不错，没有必要自降身份，所以3XX元是必然的，现在惟一需要等待的，就是我们要看看这个“XX”到底是多少……



读书的时候想放假，放假的时候又想读书，人真的是一种矛盾的生物！（梁健添）
男，19，广东省佛山市三水区西南镇富善路7号5座301，528100

SCL大跳价“苦”了商家 老版DS成为市场“贱”货

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

还没来的及去游一次泳转眼就立秋了，只享受了一回涮羊肉就上了重火，好在有白衣天使GF细心的照料才得以康复，从此改变了肆无忌惮的饮食观念，又听闻腐败病日渐年轻化，可怕可怕,看看自己已经处在发展初级阶段的肚子，下定决心逼自己运动起来，今次特借栏目一点版面提醒大家，我们掌机迷不但脑子要好使，同时身体也需要加油啊，千万不要等到我这个大叔年纪才亡羊补牢。

本期我们先聊一聊SC吧，日前官方放出了最新的内核，更新升级后即可支持最新的游戏，不过这次的内核更新也引发了一次地震，为此众多假冒SCmini卡显了原形，记得早前我就报道过有一批假卡流入市场，其特点在于不支持内核更新，一旦更新后果就是直接报废，因为SC官方一直都没有更新内核所以这批卡才迟迟没有出问题，而这一次有很多玩家遭受了损失，血的教训再次警示我们务必要认清正品购买，千万不可贪图那么一点点便宜，吃亏上当的最终还是自己。

上期提到SCL在国内市场正式推出的消息，当时第一批货的市场价最高在350元左右，起初我们还说SCL的目标是价格相仿的EZ4，但SC官方之后的动作简直令人眼镜跌碎，市场价在很短的时间里迅速跳水，与EZ4拉开了很大的距离，看来厂商的野心不仅仅是EZ4而已，现在SCL的官方市场建议零售价居然和之前的SCmini卡持平，我们商家拿的批发价只相差微乎其微的20元，几乎是直接把市面上所有的SCmini卡一棒子打死，试问20元的差价哪个玩家会傻到去选择老型号的卡呢，这次可以说零售店是被厂家狠狠的出卖了一把，很明显再按照老价格卖是一辈子都不可能推掉老卡的，只能逼着自己割肉搞特价促销，只有差价足够大才可能打动玩家的心.真是打碎了牙往肚里吞有苦难言啊。

另外，细心的玩家会发现这次SCL采用了白色的外观设计，很明显厂家也清楚现在白色DSL是市场主流，水货几乎100%是欧版白色机，而行货方面白色也明显要比深蓝色好卖的多，和主机搭配从视觉上作到完美确实值得称道，不过这次的外壳做工似乎就有些退步了，相比SCmini卡的磨沙材质的外壳来说，SCL明显要粗糙一些，缺乏那种细腻高档的感觉，不过这也难怪，在技术更新换代的前提下价格还如此低廉，只能在做工用料方面尽量压缩成本了。也许是因为卡带缩小的缘故，SCL的内部结构已经挤压到了一个极限状态，有玩家反映卡带插入主机过紧导致难以拔出，我想正是因为这方面的关系。更有玩家戏称这种易插不易拔的效果是厂家特意设计的，就是要让SCL独占主机，呵呵，这让我想起了那句古语：管上不管下，管杀不管埋。玩笑归玩笑，如果遇到这种情况千万不要暴力操作，有必要的时候借用一下工具也不妨，不过要非常细心以免损伤到主机，话说回来其实如果一直在使用的话，不拔下来也没什么吧。

很久没给大家介绍二手交易市场的行情了，总的来说近期市场最缺的是任天堂的GBA，不过最贱也是任天堂旗下：DS，简直比刚刚破解行情暴跌的PSP还悲惨。GBA会紧俏是因为供货源头已经没有了，现在只存在零售商和玩家之间的流通，不过在性价比很低的情况下居然还能有那么大的销路，实在是令人不太理解，其实GBA和SP的差价并不大，为什么有的玩家宁可选择没有背光的GBA呢，便宜一分是一分？我昏了。加亮型SP面市已经有很长一段时间了，现在SP方面的交易也开始慢慢向这个方面发展，可能是因为货源还不是很充足，其收购价高达500出头，这也意味着市面上已经出现翻新加亮型SP了，而且这么高的收购价，很可能最终翻新上架的售价会比较接近全新机,从价格上给玩家的选购制造难度,这一点大家应该提高警惕。提到DS就是一个字：贱，现在的二手交易市场最低收购价居然会跌破600元大关，比DS还要老一个型号，无论是硬件还是软件都已经作古的加亮型SP都能卖到500多，而至少软件方面还是主流的DS居然只比SP高不到100元，令人费解。

机型	价格
PSP1.5豪华	1830
PSP1.5普通	1630
PSP2.5豪华	1630
PSP2.5普通	1430
NDSL	1150
iDSL	1190
小神游SP	660
翻新SP	490
翻新GBA	360

游戏品质

GAME REVIEW

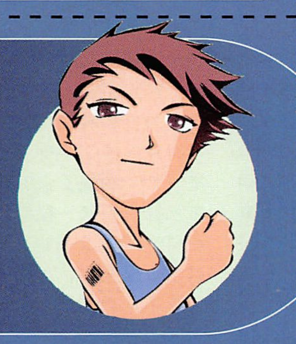
掌机游戏铁板阵



作品

批评家

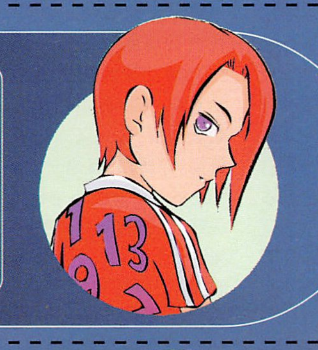
作品	星际火狐DS	极魔界村
		
机种	NDS	PSP
版本	日版	日版
厂商	任天堂	CAPCOM
类型	STG	ACT
发售日	2006.08.03	2006.08.03



剑纹

星际火狐DS：NDS上的全新《星际火狐》作品，操作完全利用了触摸屏。战机的移动和各种动作通过点击触摸屏上的按钮做出，而NDS上的按键都是射击。新作的故事情节非常多，设计了对话和分支路线。大地图上的移动具有战略性，所以游戏中的任务也很丰富。

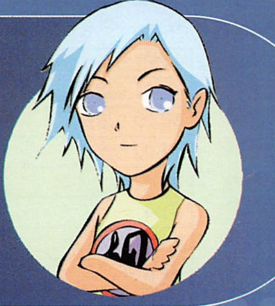
极魔界村：《魔界村》的最新作终于发售了。继承系列高难度的特点，《极魔界村》的难度绝对让人满意。好在这作加入了不同难度的选择，初级难度让不太擅长动作游戏的玩家也能够享受游戏，而街机难度则难到了极点。游戏内容丰富，画面极其出色。



翔武

星际火狐DS：任天堂老牌的射击游戏终于登场了。本作的画面比起N64版稍有不足，但对于NDS来说已经很不错了。操作方面，按键和NDS的触摸机能都被利用到了，比起原来有很大的不同。游戏中加入了语音，上下分屏的设定使主画面和敌人位置很清楚。

极魔界村：继承了这个系列的风格，借助PSP的强大机能，游戏画面看起来非常华丽。这个系列的难度一直都不低。不过，为了照顾新玩家和核心玩家，游戏中设定了初学、原创、街机这三个模式，让不同的玩家都可以体验到这款游戏的乐趣，是款不错的游戏。



岚枫

星际火狐DS：老任的看家作品终于登陆DS平台，这让许多痴迷于当年N64版的老玩家感动不已。鉴于DS的机能有限，本作在画面表现以及飞行射击时的爽快感上较家用机的确有一些差距。新加入的战略部分提高了游戏的耐玩度，但是也多少影响了整体的流畅度。

极魔界村：传说中的重度动作游戏终于来了，游戏的难度果然不一般，虽然为了照顾更多的初心玩家，游戏还是降低了一些门槛，但游戏的核心部分依然没有什么变化。本作无论是画面还是操作手感都无可挑剔，再加上众多丰富的暂时要素。

游戏对我来说已经成为生命的部分，掌机迷是我最好的朋友。（王欣）
男，20岁，天津市河东区二号桥建新楼44-3-505

GURUMIN



机种：PSP

版本：日版

厂商：FALCOM

类型：ARPG

发售日：2006.08.03

故事像童话般动人，画面和音效具有童趣，玩家操作手持钻头的小女孩和各种同样“可爱”的怪兽战斗。作为动作RPG游戏，本作设计了非常丰富的动作，各种必杀都是通过“搓招”发出，很有爽快感。之所以给B评价，是因为这是个移植游戏。

移植自FALCOM的PC通明游戏。游戏中动作要素偏多，主角的攻击方式也有很多种，不少地方还有解谜的要素，动作的手感非常不错，也很有爽快感。这个游戏对于操作的要求不是很高，即便是不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手。

游戏整体风格非常的可爱，超可爱的小女孩手持钻头以超可爱的动作拌着超可爱的声音进行战斗，光是这一点就能迷倒很多MM玩家了。虽然游戏带有动作要素，但是玩起来没有什么难度，这也是适合MM玩家的优点之一，MM们都来尝试一下吧。

SD高达G世纪P



机种：PSP

版本：日版

厂商：BANDAINAMCO

类型：SLG

发售日：2006.08.03

游戏系统走PS上G世纪的路线是最正确的，比起PS2版本大量的关卡让人大呼过瘾，虽然取消了外传系列，但是G、W、倒A、SEED系列的加入让可玩性更高。不足的是读盘有些慢。升级是随机加点，对于成长倾向于整备的人要做机师就需要点耐心了。

从这个游戏发售前就一直在关注，由于原来玩了很长时间的《G世纪F》，所以对打剧本这种方式很情有独钟。本作继承了这种方式，比起《F》本作在剧本方面取消了小说、漫画等剧本，多数以动画为主。设计开发的系统回归到了PS时代的形式。

机体的进化和设计都很完善，自由选择剧本可以让玩家调换口味，也同时让命运高达回到0079虐待渣古成为可能。战斗可以随时关闭战斗画面节省了不少时间，即使这样每个关卡消耗的时间都不少。原作角色不再是租借形式，而且还可以升级，太厚道了。

节拍天国



机种：GBA

版本：日版

厂商：任天堂

类型：RAG

发售日：2006.08.03

整个游戏分成了很多段，每一段中有多个小游戏。这些小游戏都是节拍游戏了，需要玩家根据画面和音乐按键，但是画面内容却出人意料的新颖。游戏共有48个小游戏，8个REMIX游戏。虽然小游戏很多，但是你会一直玩下去，通关后觉得数量还是少。

将动作和节拍完美地结合起来，由于是《瓦里奥制造》的小组开发的，画面风格及游戏整体风格都和《瓦里奥制造》系列类似。游戏强调的是节奏感，为了避免你过于依赖视觉判断，在里面有影响你视觉判断的因素，熟练的话，即使闭眼也可以进行。

实在没有想到，在GBA末期时候竟然还能在该平台上玩到如此优秀的游戏。打眼一看发现本作与当年经典的《瓦里奥制造》有诸多相似的地方，原来这都是出自同一开发小组的手笔。游戏利用背景音乐的节拍通过简单的操作来实现一些小游戏。

EVERY EXTEND EXTRA



机种：PSP

版本：日版

厂商：BANDAINAMCO

类型：PUZ

发售日：2006.08.03

和《Lumines》相同的是，这个游戏的音乐也是有些迷幻风格的电子乐，并且两个游戏都是表面看似普通，实则很难上手。EEE很像射击游戏，尤其像《特训》，使用连锁进行游戏，推进音乐节奏。开始玩让人很不适应，但是一定不要放弃。

出自水口哲也之手的作品。游戏中的电子音乐和绚丽的画面非常引人注意。操作看似简单，但实际玩起来就比较难了。玩家要在躲避“敌人”的同时进行自爆，从而引爆敌人，实现连锁爆破，获得高分。初期比较难上手，但一旦玩上就很容易中毒了。

水口的创作风格一如既往的在这款游戏中表现的淋漓尽致，玩游戏的同时进行着眼睛和耳朵的至高享受。简单的规则，无穷的变化，绞尽脑汁的快速思考带来华丽连锁的快感。游戏虽好但是不要太过沉迷，各位玩家要注意保护眼睛哦。

游戏是虚拟的，人生是真实的，但人生却是离不开游戏的。（庞然）
男，14岁，重庆市永川市同文理学院 技术教育学院

Rune Factory

ルーンファクトリー

NDS	MMV	2006.08.24
	SLG	1人/5040日元
	符文工房 新牧场物语	对应触笔、WiFi

以经营牧场为主题的《牧场物语》加入了RPG要素之后会成为什么样子呢？在游戏发售之前一起来看一看本作的特别之处吧。

战斗+探险+耕耘，探索大陆各地的洞窟

↓加尔迪亚各地都有着洞窟和遗迹，每个洞窟一年里都保持着同一个季节的气候。





↑进入洞窟之前必须先取得镇长的许可，否则别想轻易进入这么危险的地方。

人物 在洞窟里还能遇到各种人

主角可能会在洞窟里遇到加尔迪亚的一些居民，左图的扎哈会提出各种探索洞窟的建议，真是个不错的人。



→伊万有些类似旅行商人，为主角提供探险用的物品。

战斗 打败怪物，破坏谜之机械，进入洞窟深处





各地的洞窟里都有很多怪物，而源源不断召唤出这些怪物的东西，就是左图那种谜之机械，只有把这种机械破坏掉之后，怪物才不会继续出现，但是一旦走出洞窟，机械又会重新复原。

↑用武器攻击谜之机械就能将其破坏，暂时摆脱怪物的困扰。



↑等级太低不敌的时候可以使用咒文离开迷宫。

↓突然之间被迷宫里的机关困住了。





↑怪物们会用各种特殊能力发起攻击。

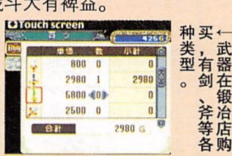
武器 使用前要先清楚了解武器的能力



各种武器的攻击力、连续攻击次数和必杀技的蓄力攻击都各不相同，了解这些对战斗大有裨益。



←有些武器使用蓄力攻击时会发射飞行道具。



←武器在锻冶店购买，有剑、斧等各种类型。

迷宫深处的巨大BOSS



→一直进入到洞窟最深处的话就会遇到身材有主角两倍大的凶狠BOSS。

各种人云集的生机勃勃的地方

加尔迪亚是一个有着中欧风格的地方，丰富的自然环境和形形色色的人们云集此地，使其显得生机勃勃，但是与邻国的边境并不安全。

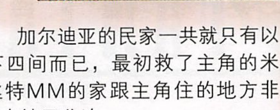


民家




加尔迪亚的民家一共就只有以下四间而已，最初救了主角的米丝特MM的家跟主角住的地方非常近，其他两家则在镇子北边。

主角的家



↑米丝特借给主角住的地方非常宽敞，外面还有土地，是标准的牧场。

米丝特的家



↑米丝特自己家也非常宽敞舒适，她经营牧场很拿手，打理家务也不错。

镇长的家



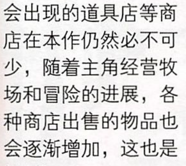
↑镇长哥多温住的地方，在想要取得进入洞窟的许可时必须来这里。

佳柯莉努斯的家



↑有钱人的家果然豪华，作为候补女主角的塔芭萨和比安也在这里。

商店



牧场系列每作都会出现的道具店等商店在本作仍然必不可少，随着主角经营牧场和冒险的进展，各种商店出售的物品也会逐渐增加，这也是惯例了。

锻冶店



↑锻冶店仍然是用来升级改造农具的地方，本作中这里还出售各种武器。

杂货店



↑杂货店主要出售各种作物的种子，此外还出售装备品和发掘物。

诺伊曼司农场



↑女主角菲尔就在这里帮忙工作，这里负责增建和出售草莓等水果的种子。

海之家



↑海之家出售各种海产海鲜，还有跟钓鱼相关的各种物品。

酒馆



↑一天劳累之后到酒馆小酌一杯，还能购买做料理用的各种材料。

卡缪斯农场



↑这里的货物比较特殊哦，出售引诱怪物的饵，还能委托建造怪物小屋。

设施&自然







镇上人们的公用设施有图书馆、教会和温泉等，此外也有遗迹和洞窟这种怪物遍布比较危险的地方。

温泉

←来泡泡温泉可以一次性恢复HP和RP值，不过一天只能泡一次。

图书馆



←在图书馆可以买到各种技能书，对主角与怪物的战斗很有利。

旅店



↑旅馆是聚集了南来北往很多旅行者的地方，负责接待的是安小姐。

医院



↑定期来医院检查身体的时候，还能顺便买点解除异常状态的药。

教会



↑教会里平时几乎没人来，但是一到节日就变得人山人海了。

遗迹



↑神秘的卡西米尔遗迹，入口处能遇到同样是女主角候补的夏伦。

即将和主人公一起

FINAL FANTASY Ⅲ

ファイナルファンタジーⅢ

NDS	SQUAREENIX	2006.08.24
	RPG	1人/5980日元
最终幻想Ⅲ		对应WI-FI

活泼且坚强的的少女
莉菲雅 Refia

身为主人公一行人中的一点红的莉菲雅，是队伍中一个十分关键的角色。她被卡兹斯锻冶屋的老板塔卡老爷子养育成人，但是她十分讨厌塔卡老爷子严格的训练，最近经常离家出走的样子。容貌秀丽可人的她对自己相当的自信，性格开朗活泼,也有着温柔的一面。

←由于性格的原因，经常听不进他人的意见和劝告，经常和鲁内斯发生冲突。



→他是卡兹斯村的锻冶工匠塔卡老爷子。他见到了离家出走的莉菲雅而给予她艰苦的修练，他希望莉菲雅能够继承他的家业，但是莉菲雅却并没有这个意思。

和「水晶」的约定究竟是？

レフィア
「クリスタルとの約束が大事だわ！
それにこのまま職人になるなんてイヤよ！」

↑莉菲雅似乎也是受到“水晶”启示的其中一人，“约定”的内容是什么呢?

至今为止公开的职业的总汇！「FFⅢ」职业大全

在前面的报道中，我们已经介绍了9种职业，这次汇集在一起，做一次总的介绍。主人公们最初全部都为新人的厨师状态，在和“水晶”相遇之后，得到了各种的称号，可以转换的职业也随之增加。转职后不只是可以使用职业固有的机能，而且能力值、可以装备的武器、防具之类都有变化。当然，角色的外观也是有变化的。

获得称号和新的职业



↑寻找隐藏在世界各地的水晶也是冒险的目的之一。



战士

←可以装备大多数武器、防具的职业，「逼近」这个技能以牺牲防御力来提高攻击力。

特技
逼近

去冒险的值得信赖的同伴

这个世界有着很多在主人公们的旅行中给予了诸多帮助的角色们，他们在这个故事中绽放着光彩，他们虽然个性各异，但是却有着共通的魅力。下面就要介绍一位高贵的公主，萨森城的萨拉公主。

活跃的萨森城的公主

萨拉公主 Princess Sara



萨森国王的独生女。她给人感觉就是一个有着非常活跃的性格的公主，经常在思考前就做出行动。和英格斯是老朋友，看来对他非常的信赖。战斗时会使用回复魔法支援同伴。



↑和公主第一次相遇的洞穴，她果然喜欢乱跑（笑）！



↑作为同行者将和主人公一起行动。

施展回复魔法



↑这么多怪物就在眼前，还好它们攻击不到公主。



↑和FC版本的一大差别就是同行者可以参加战斗。

演奏音乐支援我方

吟游诗人

用竖琴演奏拥有各种效果的乐曲，既可以进行攻击，也可以回复和支援同伴。



→力量并不强大，不过可以演奏有攻击系和辅助系效果的音乐，可以有效的支援同伴。



←虽然装备竖琴战斗和FC版本一样，不过演奏各种曲子的时候，NDS版本有新的追加要素，会产生什么样的效果呢？

空手格斗的专家

空手道家

力量、速度、体力非常高的格斗技专家。1回合“蓄力”后，在下回合能够使出强力一击。





骑士

特技 保护

←拥有可以保护虚弱的我方的特技「保护」，代替同伴承受伤害。好像也还有其他特技。



龙骑士

特技 跳跃

←乘坐着龙来战斗的传说中的骑士使用能给予敌人大伤害的特技「跳跃」。



盗贼

特技 盗取 脱逃

←「脱逃」可以在战斗中必定逃走成功，「盗取」可以偷取敌人身上的道具。

靠力量吃饭的战士
海盗

力量最强的战士系职业，特技“挑衅”可以降低敌人防御力，不过会提高敌人攻击力。



↑发动“挑衅”，然后同伴给予致命一击。但是如果使用时机不对反而会带来麻烦？

依靠天时地利攻击怪物
风水师

知性很高，以操纵地形的特技来攻击敌人。根据战斗场地的不同会出现各种各样的效果。

根据地形效果会改变。



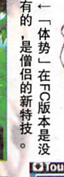
←在沙漠使用特技“地形”，会出现背景地形的攻击。

←在草原会出现风的强力一击。

看准对手的攻击，进行反击
僧侣

和空手道家一样，使用空手战斗的职业。力量和体力很高。“体势”是对敌人的物理攻击做出反击的特技。





←「体势」在FC版本是没有的，是僧侣的新特技。





←↑受到敌人直接攻击后开始反击。

既能使用武器，又能使用魔法的万能职业
赤魔道师

可以使用初级的魔法，也可以使用部分武器，不过相对的，有比不上白魔道士、黑魔道士和战士的部分。



↑拥有战士系和魔道师系特长的职业，不过也没有特别擅长的东西。

白魔道师

←使用拥有回复系魔法效果的「白魔法」支援我方。力量贫弱，不能直接战斗。

特技：魔法



黑魔道师

←使用给予敌人伤害和各种异常状态的的「黑魔法」。力量和防御非常的弱。

特技：魔法



猎人

←装备弓箭，擅长远程攻击，使用随机攻击复数敌人的特技「乱射」

特技：乱射

拥有2种属性的召唤魔法师 幻术师

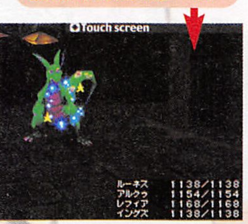
使用可以召唤出召唤兽，并借助其力量的“召唤魔法”。根据使用的职业不同，会发挥白、黑、合体三种效果。幻术师的话，使用召唤魔法的时候会在“白属性”和“黑属性”随机出现一种效果。黑属性是攻击系，白属性是回复辅助系。



←可以召唤出冰之女王「希瓦」的幻术师。

辅助系效果的“白”

攻击系效果的“黑”



→白属性的希瓦，会发出让敌人睡眠的催眠光线。



→黑属性则是让敌人沐浴在冷冻光线下，给予大伤害的攻击。

3种魔法都可以使用的职业 贤者

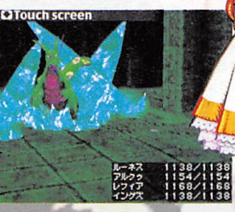
贤者不仅使用黑魔法和白魔法，就连召唤魔法也可以使用的职业，但是在召唤魔法的性能上，并不如魔界幻士更加专业。召唤兽和幻术师一样，随机发生黑、白两种效果。



←可以进行攻击、回复、辅助的万能的职业。比起FC版有所削弱，这样能平衡一下各职业间的关系。

可以引发出召唤兽自身力量的 魔界幻士

所有的职业中唯一能使用召唤魔法中“合体属性”的职业。合体属性是能够发挥出召唤兽自身力量的属性，可以说比起黑、白属性是更高级的召唤魔法。





→↑同样是召唤冰之女王“希瓦”，但是合体属性却是效果更好的全体冷冻攻击，这就是合体属性。



学者

特技 调查

←装备书来攻击敌人的职业。可以使用特技「调查」来查看怪物的HP和弱点。

新人

特技 ？？？

←主人公一行最原始的形态，开始大家都是「新人」状态。好像没有任何特殊能力……

剩下的职业还有4个？

FC版本里还有4个职业分别是“魔人”“导师”“魔剑士”“忍者”。它们是肯定将在DS版登场的。



←FC版本的魔剑士是可以使用魔法的战士。而且可以装备「黑暗剑」。

三国志大戰

SANGOKUSHI TAISEN DS

劉備

《三国志》中最具有“德”的英雄。先后与关羽、张飞结拜为兄弟。并有很多武将效忠于他。统治中华大陆南西的蜀。与曹操等人展开着战斗。

曹操

《三国志》中的英雄之一，并被称为“乱世奸雄”。以兵法、政治、文学最为出色。是其它军势的一大劲敌。

孫權

父亲孙坚、兄弟孙策，继承孙家的祖业成为吴国的第三代统治者。有着优秀的决断力和内政能力。与蜀国同盟以后获得了赤壁之战的胜利。

NDS	SEGA	2006年秋
	SLG	人数未定/价格未定
三国志大战		容量未定

被称为家用机不可移植的《三国志大战》终于要降临到NDS

使用刻画着《三国志》中人物的卡片，进行各种各样的计略与兵法，目的是攻陷敌军城池。这个风靡全日本街机厅的游戏，终于以《三国志大战DS》的形式降临到掌机上面。在《三国志大战2》中颇受好评的操作感与对战的紧张感将在DS上忠实再现。而且,本次的DS版将加入原创要素，即使只是一个人或两个人，也可以从中体会到《三国志大战》中的战斗乐趣。

街机厅内大人气，“即时卡”对战登场



→如果触摸右画面中的武将卡片的话，左画面中的武将就会随之发生动作！使用直感的操作和各种各样的战术运用，与对战对手进行比拼。





《三国志大战2》中的魅力尽情展现！

←街机版中《三国志大战2》的武将卡片以及游戏数据将被完全收录！

即融入NDS上的操作方法 又实现街机游戏的操作感。



在NDS上的游戏方法，会如图解中一样竖向操作，对玩家来说又是一种新的尝试。左右画面的每一个操作都是有着直接关系的。所以一定要起到每一步的作用。另外，不管玩家是习惯左手玩游戏还是右手玩游戏，都可以舒适的进行游戏。





在NDS的左屏中会以俯视点来表示战场画面，其中画面右上角的迷你地图会表示敌我军队和战场全体。并且在画面的下方会表示武将的计略名（左下）、兵法（右下）、还有计略发动所需要的士气值（下）。

在NDS的右屏中会表示街机中的“武将卡配置盘面”。在DS版中将不会有实际的“武将卡”，取而代之的是将其表示在画面中，并以触摸笔来进行操控。画面下方会表示现在选择中的武将名，以及发动计略和兵法的按键。

目标是破坏各种各样构造的敌城！

本作中的主题是通过运用武将卡的组合来进行玩家间的对抗。所以NDS之间的无线通信是必然成立的。另外，其任天堂Wi－FI连接的功能也会支持并可以实现全国对战。为了与街机版对战有着同样的紧张感，让我们来体验一下游戏的流程！

1 使用卡片进行部队的编制

首先，将武将卡进行编队。一个编队最多可编入8张武将卡。考虑武将的武力、智力、计略等，使其成为最强的编队。进入准备画面时，根据武将的技能会有使敌人看不见的“伏兵”技和阻挡敌人前进的“防栏”技等，活用这些技能进行配置，最后选择兵法，开始进入对战。

进入准备画面开始进行卡片配置！



↑每回合都会进行卡片的配置。在这之前一定要根据对手的阵形和地形，进行最合理，并且最有效果的编排。



→卡片配置完毕以后，会进行兵法的选择。兵法在战斗当中会起到相当大的影响，所以一定要考虑周全，不要选择错误！

2 向着目标敌城进军！

对战开始以后，向着敌军阵地移动卡片，这样就代表着进攻开始。同样对手也会以己方城池为目标向这方靠拢。当两方碰到一起时则进入战斗状态。武将会有兵力（体力）显示，如果变成零的话将会一时撤退。另外，武将的武力、智力对会有各自的参数，武力较高的武将会给对方造成更大的伤害。冲散敌人部队，打开敌城城门，夺取敌人城池是形成胜利的基本元素。



使用计略扰乱敌人，最终到达敌城！

←图中攻城画面中可以看出，已经在城外把敌军被冲散成两半。这也许就是传说中的攻城车，但是，它也可以配合着计略来使用吗？

加速对战的热潮，3个系统的介绍！

使用DS无线通信和任天堂Wi－FI连接功能就可体会到《三国志大战DS》真正乐趣。从这里开始要逐个介绍“计略与兵法”、“武将单挑”以及“战斗道具”的系统。另外，游戏的重要元素：18张武将卡以及个人的所持道具也将会被公开。

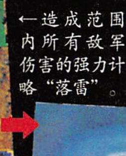
计略与兵法

“计略与兵法”可以说时本作中最重要的系统。首先是计略，就像是每个武将独有的必杀技一样。例如：自身或全体的武力强化、敌军移动速度的减慢、兵力恢复等等。使用计略的必须条件是左画面下方的士气值。士气值会根据时间慢慢恢复，使用不同的计略会需要不同量的士气值。而兵法则可以在战斗中随时发动，根据不同的特定势力会起到相当大的效果。但是，要注意的是兵法在战斗中只可以使用一次，所以它可以成为一场战斗胜败的关键。

捕捉对手，看准时机，使用计略。



←造成范围内所有敌军伤害的强力计略“落雷”。





←效果范围会通过迷你地图来表示，红圈内的敌人都会造成伤害。

根据画面中表示，撤退的武将将会停留在我方阵营，并进入待机状态。可是，使用兵法“再起之法”的话，可以使武将迅速复活并重返战场。这个技能可以说是相当的实用。相信只有个别武将才会拥有。

武将单挑

↓节奏是游戏的要领。当能量通过中央线时，瞬间点击。如果发生闪光的话，将会有很高的评价。



胜利后敌方武将会马上撤离！



和敌军部队接触以后会形成乱战。乱战中每一定时间里互相都会产生伤害。但在这当中也会进入武将单挑模式。单挑模式中左画面会有一个时间槽，时间槽里边的能量会从右方流出，流到中线的时候点击计略键。重复5次以后，以按键的准确度来判定胜负。

战斗道具

战斗道具是可以装备到武将身上的。不仅在武力、智力、兵力上起到效果。就连骑兵的突击也会产生加强伤害的效果，当然，根据道具的不同，效果也会有许多种。顺便说一句，在街机版当中，是通过战斗结束以后从商人那里买进道具。那么，DS版中会通过什么方法来获得呢？



也可以侦察到敌军武将的装备！

↑敌军武将装备道具以后，在战斗准备画面中会在武将卡的左上角显示“道具”的符号。

战斗道具的作用与获得


回忆之花饰（吴/小乔）

大将军兜（袁/张勋）


白狼铁骑（魏/夏侯渊）


凡将剑（蜀/廖化）



统一中华北部的一大势力，曹操军

《三国志》中英雄之一的曹操军。其大多数武将都有着移动速度快的骑兵兵种。另外其大多数武将计略分为两种：1、使敌方部队武力下降的妨害系计略。2、使敌方武将计略无效的反计。



拥有计略“神速战法”



拥有计略“强化战法”



拥有计略“后方指挥”

拥有最高品德的刘备军

《三国志》中英雄之一的刘备军。其大多数武将拥有着号称“骑兵天敌”的枪兵。主要武将拥有的计略为提高自身武力。但其中有的武将也拥有：兵力恢复、武将复活等计略。



拥有计略“强化战法”

拥有计略“大车轮战法”



拥有计略“挑拨”



孙家三代统治的吴军势力

孙坚、孙策、孙权、经过三代人统治成为了三大势力之一。用弓兵和设置防护栅栏的武将为多。另外，大多数武将以火系计略和计略实行完毕后立即撤退的特殊技能为主。



拥有计略“天衣无缝”



拥有计略“意凌之炎”

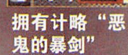


拥有计略“吴下的阿蒙”

拥有“骑兵一族”之称的董卓军

中华大陆北方地域武将集结成为的西凉军。几乎所有的武将与兵种都以骑兵构成。并且，大多数武将都拥有牺牲自己城池防御来增强武力的计略。





拥有计略“恶鬼的暴剑”



拥有计略“人马一体”



拥有计略“暗杀之毒”



拥有“四海制霸”之名的袁绍军

曾与曹操发生过激战的袁绍军，兵种以枪兵为主。以武力上升的计略为主。其中，某些武将还拥有发动计略以后自然恢复士气值的技能。



拥有计略“先锋的荣誉”



拥有计略“士气旺盛”



拥有计略“无隙攻势”



集合了各种势力为一体的混合军

魏、蜀、吴、凉、袁，不属于这五种势力任何一方的新兴势力“混合军”。所以，兵种和计略方面根据武将的技能各有不同。而且，可以操作象兵的南蛮武将也只有这个军队中才有。



拥有计略“白马阵”



拥有计略“师之教诲”



拥有计略“猛进大号令”



主要登场人物

主人公
一边上学一边在工房打工的13岁少年。梦想成为机器人的操作师。

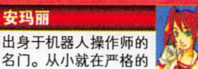
凯
主人公的好朋友,梦想成为机器人工程师。和主人公一起在工房修行。

安玛丽
出身于机器人操作师的名门。从小就在严格的训练下成长。

艾丽
出身于善于使用机关的名门"巫女川家",机器人的操作水平也是一流。

隆
14岁的操作师。在第一届战斗比赛中获得了优胜。自称:火焰操作师。

阿尹
仅仅12岁就被称为"无敌少年"。最拿手的是竞速项目。





NDS	任天堂	2006.09.02
	ACT	1人/4800日元
超操纵机器人MG		容量未定

操作巨大的机器人完成各种任务!!

→机舱的形状会因MG的种类而各不相同。100多种的MG会都操作自如吗?

本作是一款具有新操作感的机器人动作游戏。NDS的触摸屏会显示"巨大机器人MG"内部的机舱。(MG原意:牵线木偶)通过触摸笔进行各种操作,例如:东西的搬运、战斗、以及进行各种比赛。一边完成各种任务,一边与敌对军团进行战斗。



↑每次的机器人大赛都是证明自己操作技术的最好办法。



↑不论是格斗赛还是竞速赛,只要取得优胜都会获得相应的报酬。

持有世界最优秀的技术水平
八工房

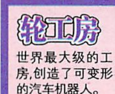
拥有最高技术水平的八大工房制造了100种以上的机器人。在这里逐一进行介绍。

轮工房

工房主 欧高斯特

世界最大级的工房,创造了可变形的汽车机器人。









人形武者高斯

←可以变成汽车(变形金刚)?



人形重机当巴

←垃圾车型的机器人。它的拳头可是相当厉害的。

重工房

工房主 德朗

顽固大叔德朗率领的工房,主要都是重量级机型。



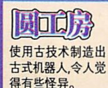




爆工房

工房主 法郎巴特

法郎巴特制造的机器人,特征是拥有强力爆发武器。



爆碎人形伽鲁凯诺

←搭载着攻击范围极大的炸裂弹。



忍傀儡京伽

←使用手里剑和忍术的忍者机器人。

忍工房

工房主 赛藏

专门制造类似忍者、武士的机器人。





圆工房

工房主 克发

使用古技术制造出古式机器人,令人觉得有些怪异。





发条人形水星号

←发条动力的机器人。胸部搭载着光线炮。





自动机器人

←最近一直发生袭击街道的事件。

暗工房

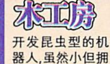
工房主 发沃斯特

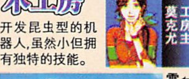
经过研究使机器人可以自动行动。

木工房

工房主 莫克尤

开发昆虫型的机器人,虽然小但拥有独特的技能。







人形甲虫彼伽鲁

←战斗中可以发射爆雷炮进行攻击。



枪手人形博鲁佟

←主要使用手枪攻击。超兵器"神铁弹"

弹工房

工房主 那斯特拉

主要制造使用手枪、阻击枪的机器人。



其他的工房

在八大工房以外也存在着各种各样的工房。其中也有的可以与八大工房匹敌。



←具有相当个性外表的机器人屡屡可见。

激闘!カスタムロボ CUSTOM ROBO RUMBLE!

NDS	任天堂	2006年发售预定
	A・RPG	1人/价格未定
	激斗！吊线机器人(暂定)	容量未定



使用各种零件来制造出最强的机器人!!

不远的将来。全世界都会流行一种具有高趣味的“特别定制机器人”。全长只有30公分的小型机器人，使用精神感应来操作它进行战斗。本作就是以这个主题开发的ARPG游戏。拥有50种以上的机器人和180种以上的零件。组合你最强的机器人与对手进行较量吧！



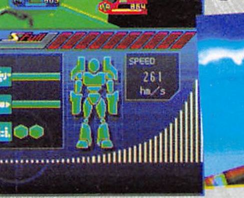


主人公的爱机 雷依MK-Ⅱ

主人公最初得到的机体在各项技能方面都很优秀。发挥想象进行改装吧！

战斗的意义是为了取得胜利!!

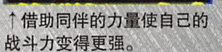






↑在各种舞台与对手进行白热化的战斗。其目标只有一个，就是成为最强的霸主！





↑借助同伴的力量使自己的战斗力变得更强。



↑战斗结束后要进行清洗，不然将发挥不出最强性能。

Wi-Fi対応 役満DS

NDS	任天堂	2006.09.14
	TAB	1～4人/4800日元
	役满DS	容量未定



在本作中不论是初学者，还是老玩家都可以体验到《役满DS》的游戏乐趣。本次新机能的追加可以使游戏对应NDS的Wi－Fi功能。这样玩家就可以通过此功能与更多的人进行对战。更令人激动的是玩家之间可以互相成为好友，并且在对战中进行真人语音聊天。最多可支持4人。

对应Wi-Fi功能

↓可以和远方的朋友或不认识的人进行对战。





↑本作中还将支持令人激动的在线聊天功能。

为了迈进人生的乐园，让我们赚钱吧！梦想的中年RPG



主人公汀格尔为了人生的目标而努力攒钱。只要是能够赚到钱的机会，他都不会放过。不惜冒着生命危险踏上艰难的旅程，背负这个命运的他会采取什么样的方法来努力呢？这回就让我们随着他一起来学习一下如何在这个残酷的世界来拼命赚钱。

NDS	任天堂	2006.09.02
	RPG	1人/4800日元
卢比乐园（暂定）		容量未定



卢比是什么？ 卢比是赛尔达系列游戏中的货币单位。包括红、绿等很多种类。

用丰富的商业头脑来赚取卢比



为了梦想中的“卢比乐园”，不得不赚取很多卢比来献给“不可思议之泉”。所以，只有运用自己的经济头脑，才能迈向人生的乐园。

主人公汀格尔



←原本只是个单纯的大叔，因为神的托梦而改变。

情报可是要付钱的

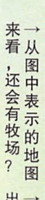
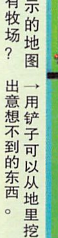
世间不管做什么事情都要占领先机。情报商会根据你的报酬来告诉你不同的情报。



←傲慢的情报商。他的情报不是免费的。

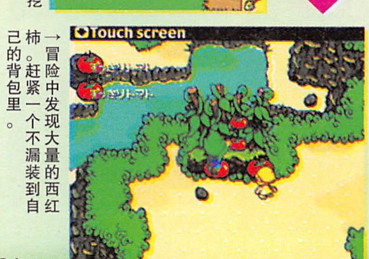
运用道具赚钱

想要挣钱的话，首选是做生意。可以把冒险中获得的各种道具卖给需要的人。也可以把在家中调和的制品拿出来卖。总之，道具的运用很重要的。


→从图中表示的地图来看，还会有牧场？

→用铲子可以从地里挖出意想不到的东西。



→冒险中发现大量的西红柿。赶紧一个不漏装到自己的背包里。



推销未加工的原材料



↑把获得的道具和材料推销给镇上的餐馆。珍贵的材料可是很值钱的噢！



→一边触摸画面中的计算器，一边讲价：“大嫂，40万卢比怎么样？”



推销自家研制的产品



↑一个人在灶台努力奋斗。



↑把材料放入锅里，用触摸笔来拼命地搅拌。



↑把完成品储藏在瓶子里，令人怀旧的汽水瓶子。看起来好像很好喝的样子。



↑把完成品带到镇上推销，尽量卖个好价钱。

变换不同的方法来赚钱



↑通过不停的冒险可以发现地图上没有记载的地方。

地图是赛尔达世界的重要工具。寻找地图里没有的地方，然后在地图上作标记。完成以后可以通过卖地图来赚钱。



↑戴着可爱发簪的老婆婆会买下我的地图。

收取报酬来赚钱

帮助别人解决困难以后会得到相应报酬。守卫的夫人好像身体很虚弱。“没关系，让我来解决！”



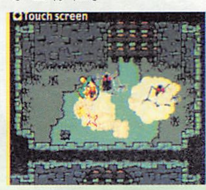
↑体制虚弱的守卫夫人喝了调制的药，结果会康复么？



↑报酬的金额会由自己决定。看着对方的表情尽量获取最高金额。但不要太过分了。

通过战斗来赚钱

说起RPG中赚钱的传统方法，还是要属“打怪”。但本作中的主人公汀格尔不会有经验值这种抽象的东西存在。



↑受到攻击的话卢比会减少。赚钱还是有风险的。

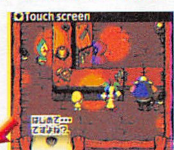


←通过10个气球飞在空中进行炸弹空投。

←背着大量的卢比矿石的巨虫，打倒它。

雇用保镖是明智的选择

不善战的汀格尔会采取雇保镖的方式来保证旅行的安全。当然一分钱一分货。



←保镖们正在等他们的雇主出现。

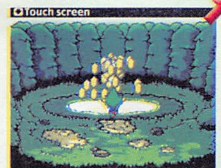
↑注意保镖也有自己的性格和行动。



→交涉、签合同。以后的战斗可以视而不见。

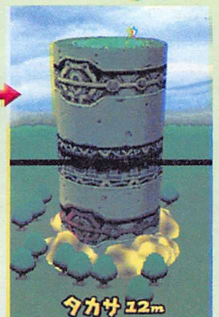
供奉不可思议之泉，目标：卢比乐园！

据传说往泉里投入一定的卢比就可以前往卢比乐园。根据金额的增加会渐渐出现一座塔。慢慢的接近目标！



↑投入卢比的泉水慢慢凸起会发生什么事呢？

←为了实现目标而努力的往井里投入卢比。



→泉水竟然变成了高塔，根据金额的不同还会慢慢的变高。


←这个人就是传说卢比爷爷，一边望着下界一边洋洋得意。

→通过变高的塔向海的那边游去。目标就在眼前。朝着梦想，前进吧！

天地の门2 武双伝 BUSOUDEN

以尽头之地的圣魔大陆为舞台 新的故事就此拉开序幕

洋溢着东洋风格的世界观,能够自己创作连续技的高自由度系统,这就是独具魅力的《天地之门》,新的故事将自此拉开序幕。

PSP	SCE	2006.10.19
	A・RPG	1人/5040日元
天地之门2武双传	记忆容量未定	

所有的一切从血染的圣魔门宣告开始……

《天地之门2》是一款以武术、体术、魔术等各种攻击方式与敌人战斗的ARPG，两位主角李儒・罗武和宜镜・舜可为了解开血染圣魔门的谜团而开始旅行。本作的一大亮点就是能自己创作连续技的“武艺录”系统，根据敌人的情况改变战术，拥有很高的战略性。

在距离央卦大陆遥远的西方的尽头有一片圣魔大陆，贯穿天地的圣魔门矗立在那里，它是人们信仰的对象。但是某天突然发生了异变，一切都与300年前的灾害“大审判”侵袭世界的情景那么相似……





↑本作采用了任务制设定，完成一个又一个任务才能推进剧情的发展。

↑与罗武战斗的谜之男，从宜镜这个名字来看，他应该是舜可的族人。



←圣魔门发生的异变背后，有一个巨大的阴谋。

Check 前作《天地之门》

2005年7月发售的《天地之门》就因为“武艺录”系统而成为了一时的热点话题，一代的故事发生在央卦大陆，位于二代圣魔大陆的东方，主角真武勇敢的面对殃及整个大陆的邪恶阴谋。一代可以用自己培养的角色与朋友进行对战，还能彼此交换自己制作出来的“武艺录”。



←主角真武是个武艺高手，他与女弟子一起守护真宝剑，与中央麒麟门对抗。

武艺解说



Battle System

本作包括四种攻击类型与近200种技能 开辟所有攻击类型的使用之道

介绍本作登场的各种攻击类型及其特征，了解战斗的方法技巧。

剑 最基本的攻击手段 将来犯的敌人尽数降伏

在本作中，剑是最基本的攻击方式。和前作一样，主角可以使出精彩的连续攻击。只要把握得当，可以在不受伤的情况下歼灭敌人。但是剑的平均攻击比较弱，如果遇到若干强大的敌人，千万不能轻视。要在保存自己体力的前提下将敌人各个击破。



→纵斩的威力从头贯穿到脚，将敌人打浮空后可以追击。

←下段攻击可以使敌人倒地，和敌人保持一定距离时使用。

利用距离攻击将敌人打倒

体 以自己的身体作为武器 具有强大无比的攻击力

体术攻击可以在一定的距离上向敌人发动。它的攻击力十分强大，在满足一定条件的话，可以具有一击必杀的威力。在陷入苦战状态下的时候，有时候可以使战局一发逆转。但是这样的攻击也是有很大破绽的，所以在使用的时候一定要小心。



←在一对一的情况之下，使用这样的技巧比较容易给面前的敌人造成重大伤害。

凝聚灵魂和气力 全力会心一击

→被若干敌人包围而陷入大危机，如果不想陷入这种境地的话，战斗时就要多注意周围的情况。



枪 使用长距离武器将敌人置于死地

长枪的攻击范围是一流的。对付远距离的敌人可以轻松取胜，甚至可以不受伤害。相反地，如果被敌人摸到贴身的距离的话，枪的长度反而会成为阻碍，变成十分严酷的战斗局面。

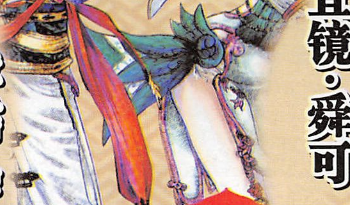
↑长枪可以在自己周围形成一圈攻击判定，威力很大。

魔 只有舜可才能使用的强大力量

魔术攻击是只有舜可才能使用的攻击能力。发动魔法需要消耗一定的时间，但是威力也是一等一的，对敌人的伤害程度也很大。从目前公布的游戏画面来看，在受到攻击的时候，就不能发动魔法。



↑舜可的武器可以吸收光?!在魔术发动的瞬间出现。



李儒·罗武

本作的男主角。圣魔大陆武官名门李儒家出身的年轻继承人。除了作为家族的主人之外，还担任圣魔军队士官的职务。

宜镜·舜可

本作的女主角。拥有很强的鉴别能力和心计，非常活泼好动。在圣魔门发生异变之后与罗武一起开始旅行。

Check 依靠自己的力量谱写《武艺录》

在旅途中，主人公会得到记载武艺的《拳谱》，拳谱上记载的是各种武术的技巧，在游戏中，玩家可以通过不断的研究，使上面记载的内容丰富，并且在此基础上开发出新的原创连续技。如果有错误的话就要重新练起，直到练成。

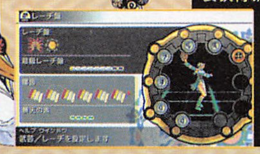




→将许多种不同的武术记载在拳谱上，在不同的情况下使用。

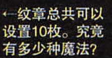
Check 组合不同的纹章使用各种不同魔术

舜可使用的魔术是通过"魔盘"使不同的纹章组合实现，在游戏初始的时候就可以使用。纹章的种类很多，通过不同的组合可以使用不同魔法。要获得新的魔法就要更新纹章。



→在中间的空穴处安放纹章。

←纹章总共可以设置10枚。究竟有多少种魔法?



魔盘



Story

主人公内斯从黑暗中醒来的时候，发现自己身处伸手不见五指的房间。无法回忆起的过去，黑暗中传来的男人的声音动摇着他的心，那个男人的名字是——蝴蝶。可以确定的一点是内斯的身边有危险迫近。







《天堂之愿》是一款以逃脱为主题的生存动作游戏，玩家所要做的是利用形形色色的EO的能力与道具，在限制时间内逃离当前的封闭空间。在谜之建筑里一层又一层的向着最上层前进，在那个终点等待着他的，将会是记忆中失去的真实，还是无处可逃的穷途末路？

灵活使用各个EO的能力

主人公内斯被关在了一座谜之建筑里，这就是本作的舞台，在这个建筑里的每一层都有着陷阱，如果不能在限制时间内逃离的话，陷阱发动就会GAME OVER。为此玩家要打败来袭的类人生命体，迅速突破封锁离开当前的封闭空间。建筑里的每一层还有被关押着的超能力者EO，他们各自有着不同的特殊能力，可以成为主人公的伙伴。利用EO的能力使尽浑身解数来赢得这场生存游戏的胜利吧！



迅速离开当前楼层

←画面左上角一直显示着限制时间，在减为0之前要到达各层的出口。

限制时间





↑穿过一层层的楼层，最终目标是这个谜之建筑的最上层，突破封锁到外面去吧。

失去记忆的主人公 内斯

在失去记忆的情况下恢复知觉的主人公，内斯当然不是他的本名，而是来自单词nameless。

在各楼层等待救援的EO们

每一层的特定区域里都关押着一些EO，他们各自拥有不同的特殊能力，成为同伴一起行动的EO最多能有三名。



拥有超能力的实验道具EO

EO看上去与普通人没什么区别，他们是ORIZON组织的研究对象。这个组织想把他们改造成战斗性的武器，但是改造失败使他们都形成了自闭的性格。想要得到他们的帮助，必须先帮助他们。

↑EO中的一些拥有贵重情报，为了收集情报要努力救出他们。

塔拉
THX1000

相对来说塔拉的性格比较活泼爱说话，且更倾向于行动，她的能力是与武器有关的方面。

雷奈
THX7974

拥有很强的耐心，不怕麻烦的女性，她的能力会影响内斯的武器，产生各种效果。

达莉尔
THX4000

时常保持冷静，行动时留有余地的女性，她的动向也能强化内斯的地图探索力。

希斯
THX2077

这位大哥型的家伙有点头脑简单四肢发达，心未至而体先行，能力是使内斯的地图探索力强化。

缇亚
THX7021

沉着冷静，能正确分析当前状况的优等生型女性，拥有聪明的大脑和给予武器特殊效果的能力。

安
THX9190

有点神经质，特别爱疑神疑鬼的女性，大概也有点爱哭吧，能力是与武器相关的效果。

迅速在限制时间内逃出去

打败类人生命体

探索周围的封闭空间

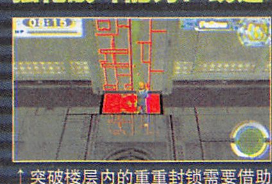
在封闭空间里，一直有类人生命体袭击内斯和跟他一起行动的EO，不打败这些类人生命体就无法到达楼层的出口，根据敌方的情况来选择同行的EO吧。



游戏策划人员的独家信息

本作的关键在于被关押在建筑各层的超能力者EO，如果不救出他们，就无法利用他们的能力，主人公自己破关的难度会非常大。EO都不会战斗，因此也是无奈的绊脚石，必须一边战斗一边注意保护他们的安全。

强化战斗能力？或追求极限的探索能力？



↑突破楼层内的重重封锁需要借助EO们的能力。

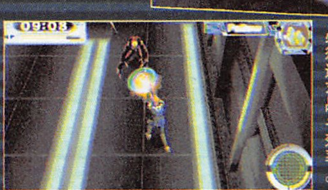


主角的能力随EO发生变化

主人公的攻击和行动都会根据同行的EO们的能力而发生变化，找出最适合当前情况的EO组合能达到事半功倍的效果。



↑考虑即将到达的下一层的情况，有时候不得不舍弃非常想要带着同行的EO。



←等待着主人公的类人生命体，为省时间必须追求战斗效率。

根据楼层更换同行的EO

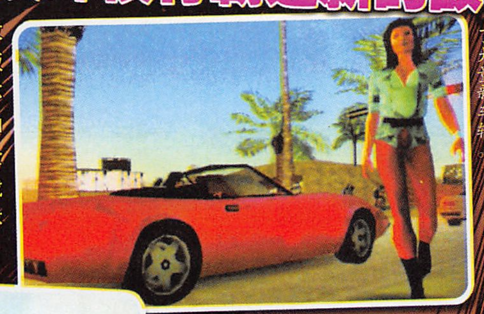


PSP	Rockstar	2006.10.17
	ACT	1人/39.99美元
横行霸道 罪恶都市故事		容量未定

早在2005年发售PSP版《横行霸道 自由城故事》之前，就有传言号称PSP上的GTA下部作品是“罪恶都市故事”。当然，官方立即给出辟谣。但是，就在《横行霸道 自由城故事》发售一周后，Rockstar宣布PSP的下一作将在2006年推出，而在今年E3上，Rockstar宣布了PSP上的下代GTA作品就是“罪恶都市故事”，定于2006年10月17日发售！



从名称上看，PSP版的罪恶都市故事给人的感觉和2002年发售的PS2版《横行霸道 罪恶都市》一样，其实不然。PSP版是GTA系列的新游戏，增加了全新的故事主线和众多任务，还有全新的配音和大量新增的音乐。当然游戏保留了很多经典的设定，让玩家再次体验便携版GTA的乐趣。



←常见于海滩地区的豪华跑车Stringer出现，厂商宣称PSP版增加了大量新车辆。

←新增加的交通工具中包括这种水上摩托艇，还有喷气板等新式冲浪工具，让玩家体验新的游戏乐趣。

你现在是一名军人了！

罪恶都市故事发生在我们都熟悉的那个1984年的前两年。Lance又回来了，但是这次他不再重要，主角变成了他的哥哥Victor，一名28岁的美国海军陆战队大兵！他被派往古巴的关塔那摩港口海军基地之前，先来到了罪恶都市。这次罪恶都市的活动区域不仅比之前更大，而且发生了很大的改变。

增加的大量诱人新内容

作为大兵，Victor当然会游泳，所以他不会被淹死，而且可以使用双筒望远镜。增加了大量的交通工具和武器，并且直升飞机也可以使用了。增加了新的天气效果，甚至有飓风！



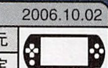


电台系统再次回归

PS2版让人大呼过瘾的车内广播电台再次回归，这次内容更加丰富。有趣的主持人，幽默的Talk Show，穿插的广告和音乐，让人如坐真车般的享受！

DUNGEON SIEGE THRONE OF AGONY

PSP	Take-Two	2006.10.02
	ARPG	1人/39.9美元
地牢围攻 痛苦王座		容量未定



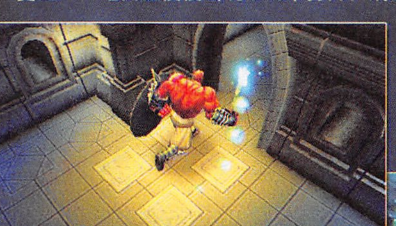
《地牢围攻》系列是PC上的优秀ARPG游戏，以暴力爽快为卖点，尤其2代的素质非常出色。2K games旗下的Take-Two宣布最新作登陆PSP上。

深入地牢研究，ARPG最高形态！



"痛苦王座"继续了PC前两作的故事设定。巨大的洪水冲击世界，绿色的家园毁灭了，由于恶劣环境滋生的各种怪物四处蔓延……地面上慢慢出现了两个势力：战士工会和魔法部落。

战士工会



←玩家操作的角色可以在两个势力中选择，当然可以设定自己角色的各种特征。

智斗怪兽

→巨大形体的男人居然可以同时使用魔杖和盾牌，面对怪兽时的战术变得灵活。



为了不同的使命奔波

战士工会成员利用肩膀上的神秘占卜工具找寻一个位置的领域。另一方面，魔法部落族人则在寻找他们失落的爱。所以对于玩家来说，无论进行些冒险任务，都要杀死世界上的怪兽、收集物品、压制邪恶的滋生。

个性十足富有变化的转职系统

游戏中只有两个种族，看似可选角色类型很少。实际上职业系统配合了威望等级概念，当玩家的角色到达一定的等级，就可以从两种英雄级别进行选择了。每一种都有它特有的特殊能力和力量。比如，战士可以变成狂战士。当达到更高的等级后，你就可以在两种传奇等级中继续选择了。升级转职分支系统的加入，让游戏体验随着职业不同而不同。



巨大的魔兽之地
丰富的技能选择



←除了地牢探索，不同的地表也是活动场地。选择什么技能很有技巧。



→很明显，牢笼中的人是情节推进的关键。旁边的宝箱能不能直接打开？



←经典的地牢场景，面对众多敌人要先和它们周旋，趁机使用技巧巧妙干掉他们。右侧墙上的液体很可能用来增加魔力，所以如何战斗更加富有技巧。

造型各异的怪兽





分秒必争的救援行动

——魔界村系列回顾

从种种迹象看来，Capcom是个有“鬼怪”情结的游戏公司。它旗下的一大堆“僵尸类型”游戏就能够证明这点。《生化危机》、《魔颤》、《鬼武者》、《勇闯尸城》，就拿这几个游戏来说，它们中的僵尸就一个比一个多，一个比一个有形。还有什么公司能跟Capcom比僵尸？从《生化危机》慢慢爬动的僵尸和飞奔的追踪者，到《勇闯尸城》中自由记者弗兰克面对的无尽僵尸，Capcom带给玩家的不仅仅是震撼了吧。显然，僵尸已经成为Capcom的一种文化。

文、责/剑纹

这多像一场万圣节的狂欢

鬼和怪的合集。

和上面提到的多个僵尸游戏相比，《魔界村》是Capcom始祖级的“僵尸”游戏了。其实从名称上就能看出这点，什么样的地方可称作“魔界”村？生活着各种可怜可爱的小动物，或者是阳光灿烂的纯情男女？当然不是。那里充斥着各种“Ghosts and Goblins”。别说你不知道Ghost是什么意思，虽然这个单词很难用恰当的中文翻译。“鬼怪”？也许吧，但是这也只能算是广义上的Ghost。

鬼怪的种类很多，比如欧美大名鼎鼎的奇幻鬼怪，日本家喻户晓的百鬼夜行。《魔界村》中的鬼怪基本接近前者，比较有欧美之风。里面有伸着手臂的缓行僵尸、手持盾牌的骷髅兵、骑着扫帚的女巫、吐出火球的魔界植物等等。Goblin这个词在中文里常被翻译为“哥布林”，还有地精、鬼怪等译名。它们是一种类人种族，常被形容为追随欧克（Orc）的生物。哥布林在多数奇幻游戏或者小说中都是绿色皮肤、矮小的样子，它们会行骗或者占别人的便宜。可见《魔界村》中不乏这种角色，比如最新作《极魔界村》中的背着钱包的“小偷”显然就是哥布林了。

你也许发现了，日版《魔界村》原名就是《魔界村》，这个名称虽然很好，但是比较容易让人误解，以为某个地方有个村子叫做“魔界村”，村子里面住着魔界中人。其实魔界村可不是一个地方，确切的说，它不是一个原本就有的地方。只有当魔王出现后，原本祥和的人间就变成了充斥着鬼怪和烈火的魔界，僵尸和鬼怪横行，那片地方才变成魔界村。所以魔界村这个地方是临时的，赶走魔王之后大概就叫人界村了（笑）。美版《魔界村》原名“Ghosts and Goblins”概括出了魔界的外部特征，但这个名称似乎显得粗糙了些。后来美版《大魔界村》还有另一个名称——Ghouls and Ghosts。啥也不说了，它和前面那个名字的意思差不多嘛，都是很多鬼在一起。

《魔界村》正统系列目前只出了4部作品，它们是《魔界村》、《大魔界村》、《超魔界村》、《极魔界村》。这4部作品名字容易混，可以通俗的记做“魔”、“大”、“超”、“极”。从这几个形容词来看，显然魔界村的场地发生了很大的变化。场地越来越大，里面的魔物越来越多，更像一场挂着南瓜灯的狂欢节了。



像马里奥一样救公主的男人

救公主不是马里奥的专利，谁都可以。

应该说说《魔界村》的主角了，他是一个勇敢的骑士。这点和马里奥有些相似，开始没人知道他的名字，只知道他是个穿着铠甲手持长矛，长相有些类似唐基柯德的勇士。不过他生活的环境可不像马里奥的世界那么和谐，亚瑟是魔界村中唯一的人类。哦，这么说不太对，其实魔界村中还有一个人类——她就是公主。可惜的是我们只能在游戏开始和游戏结束见到她，真是比碧奇公主的曝光率还低呢。



《魔界村》故事的开始，骑士和公主在午夜的墓地享受一场非常罗曼蒂克的野餐。你也许会问，为什么他俩要在墓地，还是深夜约会呢？这个蓝色头发的女孩到底是什么人？呵呵，其实我也不知道。不管场景设计的多么恐怖，我们的骑士还是脱下了他的盔甲。从身穿重铠这点上看，也许约会结束后骑士就要离开了。

后来我们知道公主原来是王室纯正血统的唯一继承人，这是后话暂且不表。

当我们庄严的女士和她的脱下了重凯的骑士正在墓地中约会的时候，一个巨大恐怖的恶魔出现在空中，接着绑架了公主。不是讽刺，在墓地中约会怎么看都像是对恶魔的挑衅。假如恶魔想惩罚这对“无聊”的情人，他可以攻击赤身无力抗击的骑士，或者偷走他的铠甲代替绑架公主。到底恶魔绑架公主的目的是什么呢？是羡慕从而破坏这对恋人，还是要抢一个公主当新娘？

这就是第一次绑架公主事件，简单且莫名其妙，发生在1985年的一个夜晚。第二次的情况是这样的：继续上次的绑架事件，结局我不说你也知道，骑士最终把公主救了出来。公主和骑士在大厅中相拥，然后骑士骑马驶向远方。就这样3年过去了，恶魔卷土重来，而且这次来的更多。城堡里的人类生灵涂炭，草木皆哀。和平之地一下子又变成了魔界村，不同的是这次要加个“大”字。根据我的猜测，也许是城堡扩建了……



骑士在城堡前见到跑来的公主，但是就在距离公主10几米远的位置，黑云中射出几道闪电把公主击伤，并把骑士从马上击落。公主死了吗?当然不会，但是怎么唤醒公主呢？过一段时间也许她就能苏醒也说不定。没办法，当务之急还是先干掉恶魔。



这就是第二次绑架公主事件了。结局是什么？当然还是正义的一方获胜了！然后骑士又离开了，又过了3年。一个普天同庆的日子（别问我是什么日子，我还是不知道），城堡燃放着庆祝的焰火。骑士出现了，他冲过欢呼庆祝的人群来到了城堡里，见到了可爱的蓝发公主。与此同时，城堡外的深林中出现了一个熟悉的身影，又出现了一个熟悉的身影，又出现一个……原来是恶魔又卷土重来了。电闪雷鸣之中，红魔破门而入，把公主又绑架了。不知道绑架的过程是咋样的，不过我们可以看到骑士此时身着骑士之铠，并且推倒了身后的柱子。似乎没有交战的痕迹，可见很可能是红魔偷袭了正在亲热的二人，才把公主顺利地抢走的。





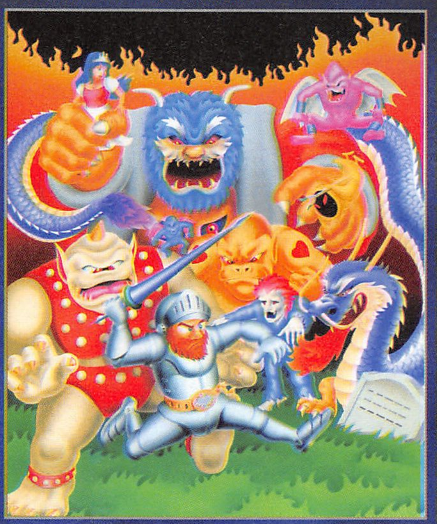
简单地说，最后骑士又把公主救了出来。这件事发生在1991年，救出公主后骑士照例离开了城堡。然后时间过去了15年……

永无止境的投掷和爆裂的盔甲
讲述武器和道具自己的故事。

也许从上面的绑架与解救的过程中，我们可以看到一些“真相”。那就是正邪两方都够“无聊”的，邪方过来抢公主，正方归来解救公主。过几年就要重复这么一次，除了最后的15年时间非常长。你也许会问，为什么恶魔杀不死？我的回答是：当然了，它是不死族的。你也许还会问：每次离开城堡，尤其是这最后的15年骑士到底去干什么了？我的回答是：这个问题我还真知道，后面再告诉你。

可见救公主这么有趣的事情不是马里奥的专利，亚瑟也可以，甚至你我都可以。不同的是救公主的手段和过程。比如，马里奥救公主的武器是“顶蘑菇”和扔火球。我问你个问题，马里奥扔出去的火球是从哪儿来的？为什么他“吃”了花就能扔火球？这些问题显然没法回答。亚瑟的情况也是这样，他的攻击方式也非常奇怪。他使用的标准武器是长矛，但是奇怪的是长矛不是用来扎鬼怪，而是像标枪一样往外扔，更奇怪的是扔出去的长矛的飞行轨迹呈直线。这完全不符合科学原理嘛！小刀也是这样，更夸张的是这些投掷武器没完没了。

骑士亚瑟这几次救公主的过程中，使用的武器有些相同有些不同。但整体来看比较相似，可以分为三大类：投掷类、刀剑类、鞭子类。多样的武器丰富了游戏玩法，不过有时没能降低游戏的难度，反而因为武器的选择失误升高了游戏的难度。举个例子来说，前方一片树林中有很多只魔乌鸦，但是你却在距离森林不远处，把横向投掷的刀子换成了抛物线投掷的炸药。这样一来，乌鸦就难对付了，因为用炸药很难扔到较高的位置……



武器系统是《魔界村》的一大特点，其次就是盔甲了。不知道亚瑟这个家伙为什么盔甲内不穿衣服（除了内裤），难道身着铠甲的骑士铠甲里面都没有衣服？当然不是。从常理上说，不穿布制衣服直接穿铠甲必然非常难受，而且从《指环王》等奇幻题材的大片中我们可以看到铠甲里面是有衣服的。早在1985年就推出的《魔界村》，对后来的奇幻题材RPG游戏有很大的影响，无论是世界观还是怪物造型。但是，显然亚瑟的草莓图案大裤衩对后世的影响不大（笑）。

《魔界村》系列中的盔甲种类很多，比较著名的是《超魔界村》中的金铠甲，能够和各种武器配合使用。身穿金铠甲后，使用不同的武器蓄力发动的招式不同，更有战略性。当然威力比平常大多了。魔界村中的盔甲都很脆弱，碰一下就破碎了。这点尤其让人印象深刻。

疯狂、分秒必争的挽救行动

讲述系列的高难度特点，游戏史上难度最高的游戏。

其实我在写这篇特别策划之前，用了半天时间想文章的标题，结果就是你看到的这个俗不可耐的一句话。其实我想到了很多更有魄力，更有噱头的标题，比如“奇幻之地的救美之旅”、“游戏史上难度最高的游戏”等等大约百八十个名字，但是仔细一想它们都不能概括这个游戏系列的本质！这个系列的本质如果用一个字形容的话，“难”无疑是最好的。如果你是个老玩家，很可能领教过FC版《魔界村》的吐血难度。如果你是个掌机玩家，很可能连GBA版《超魔界村R》的一关都打不过去（嘿嘿，不信你可以试一下）。游戏为什么这么难？当然是制作的难……这可不是废话，《魔界村》最初作为街机登场，1985年时的游戏风格和街机环境可不是现在这个样子的。那时的玩家更加硬派，由于游戏业还不够发达，游戏类型也比较贫乏，所以难度高的游戏更具重复玩的乐趣。而像《魔界村》画面这么“唯美”，操作这么硬派的游戏更是大家喜闻乐见的了。







←《击魔界村》是2005年推出的一款“抓娃娃”似的另类魔界村。

《魔界村》的操作难度一是体现在武器选择的技巧，这个前面已经说了；二是掌握跳跃的能力。玩家控制亚瑟的跳跃非常难，直接跳起的话不能像《魂斗罗》那样在空中控制左右方向，让角色腾空后还能控制方向进行移动或者躲避。在《魔界村》中跳跃是直挺挺的直上直下，即便方向键和跳跃键一起按发动斜跳，给人的感觉也非常生硬。

后来这个传统一直保留了下来。《大魔界村》是CPS1基板的第二款游戏，于1988年推出。“大”在“魔”的基础上大幅增加了动作技巧。比如追加了向上攻击、跳起向下攻击、魔法攻击这几个新要素。但是跳跃还是老样子——硬派。到了1991年的《超魔界村》，主角增加了二段跳能力，让这个游戏的内涵一下子上升到了新的高度。因为二段跳的加入实现了人们多年的梦想，直跳后也能转向，并且二次跳跃绝对不是一加一这么简单，它让游戏技巧性更高，关卡平台之间充满了各种具有想象力的通过方式，躲避敌人攻击的方式也更加灵活。当然对于玩家来说，要想用好二段跳，操控的技巧要求就更高了。

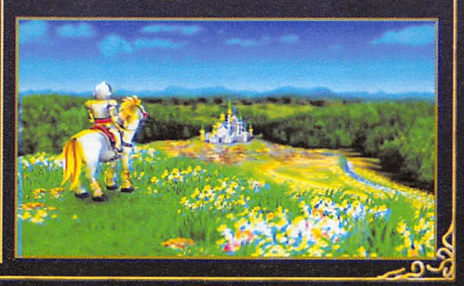
无论哪一作，魔界村中的敌人都是无穷尽的。在关卡前进的路上，敌人无穷尽的出现，并不能杀光。即便站在原地不动，鬼怪也会不停的出现，怎么杀都杀不光。所以真正的《恶魔村》高手绝对不会在杂兵上浪费时间，因为小兵杀不光嘛，怎样都会出来，杀多少都不会对游戏难度有所降低，还不如勇往直前的前进。

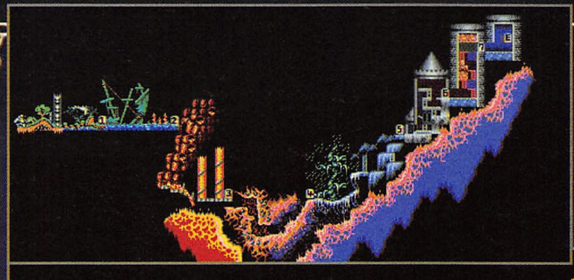
骑士亚瑟到过的地方

魔界村相关作品和3D化游戏

不要被这个标题迷惑，其实我要说的是和魔界村相关的游戏。正统《魔界村》发售21年了只推出了四部作品，前面已经说了，它们是：魔、大、超、极。这几个作品都曾经多次移植到不同的主机上，比如FC、SFC、MD等。比较不同的是1999年移植到WS上的《魔界村for WonderSwan》和2002年移植到GBA的《超魔界村R》，还有1998年Capcom在PS上推出的《Capcom历代记第2部 魔界的骑士》。这部作品一下收录了3部《魔界村》正统作品，就是魔、大、超这三个游戏，所以它是个非常超值的合集。

另外在上个世纪九十年代初，Capcom推出





←《大魔界村》的场景较短，但是地形设计很恐怖。

↓《超魔界村》的场景平坦了很多，但是难度有目共睹。





→PSP新作《极魔界村》的场景变化明显。最后的魔界宫殿充满了魄力。

了四部外传性质的《魔界村》作品。游戏的主角是亚瑟的对手，《魔界村》中的反派主角红魔。通过这四部外传游戏，玩家可以了解红魔背后的故事。

PS2上的《马克西姆》可以说也是《魔界村》的续作。因为《马克西姆》中的许多关卡和敌人都是来自《魔界村》，当然它们都变成了漂亮的3D形象。这个游戏从灵魂上可以说是《魔界村》的延续。游戏的故事情节和《魔界村》差不多。当主角马克西姆返回王国时，发



现国家已经变成了废墟。马克西姆曾经的祭司Achille把几个巫女囚禁了起来，并且强迫马克西姆的妻子索非亚嫁给自己。为了救出巫女和自己的妻子，马克西姆向祭司展开了复仇。《马克西姆》的场景和《魔界村》实在是太像了。墓地、沼泽、沙漠、冰原、地下世界，这些场地和其上



各种特色怪物，比如突然伸出的魔手、装着僵尸的棺材，无疑都是《魔界村》的真实再现，而且每关的最后也都有强大的BOSS等待玩家。

《马克西姆》和《魔界村》的操作非常相似，不过武器有了升级的概念。其实这两个游戏最大的不同是画面表现方式，3D化的《魔界村》可以任意旋转场景，各种物品更加逼真地呈现在玩家眼前，当然这个3D《魔界村》就是《马克西姆》。

这15年亚瑟都在干什么？

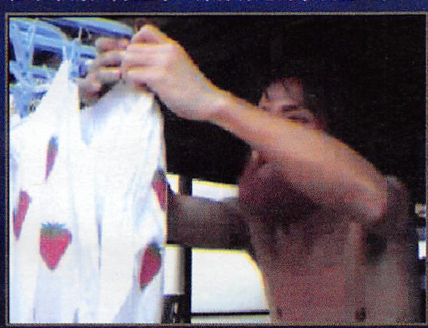
介绍真人宣传片，讲述这15年亚瑟都去干了什么。

从1991年“超”的历险至今已经15年了。这

15年骑士亚瑟在哪里生活，都干了什么事情，他的一切让关心他的人好奇。在亚瑟今年复出之际，Capcom网站上出现了一部亚瑟真人影片，向我们讲述了这些事情。原来他在超魔界村中的激烈战斗中解放出来后，在某个小镇上过着悠闲的生活，按照他的话说就是“总之我过得很悠闲”。



其实获得了大量宝石之后，亚瑟的生活不可谓不悠闲。按照他的话说就是“过去干了很多事，也该歇歇了。”，“如果说这15年我什么都没干，大概就不太像我了吧？”。其实这都是托词，他在小镇除了养鸟就是钓鱼，哦对了，还有洗“衣服”。真没见他干什么正经事。他还说：“虽然魔界村那时我是个莽撞的家伙，但像现在这样什么也不想的轻松过活好像也不错。在魔界村的战斗毕竟是很艰难的，对吧？在平常的大街上每天都有有趣的事发生”。





当问到什么让你决定复出这个问题的时候，亚瑟说：“就算是悠闲的生活，有时候我的正义之心还是会燃烧的，比如有人往地上扔



瓜子皮的时候。就在这时候我知道公主又被掠走了，说实话我很震惊。回顾这15年的生活，我觉醒了。我终究是个只能活在战斗中的男人。在这15年的空白中，我的身体已经完全懈怠下来了。但即使如此，我心中贯彻正义的信念也越来越强。”所以经过一系列科学的训练，亚瑟踏上了征程……

“为了拯救公主，我会再一次进入魔界村。我下定了决心！”

魔界村系列相关作品

发售时间	名称
1985年	魔界村
1988年	大魔界村
1991年	超魔界村
1998年	Capcom历代记第2部 魔界的骑士
1999年	魔界村WS版
2002年	超魔界村R
2006年	极魔界村
1990年	红魔 魔界村外传
1992年	红魔II
1993年	魔界村外传 黑暗魔鬼
1994年	恶魔监狱 魔界村纹章篇
2001年	马克西姆
2003年	魔界英雄记 马克西姆2
1996年	亚瑟和阿斯特罗斯之谜魔界村
2005年	击魔界村

魔界村角色出现过的游戏

QUIZ CAPCOM WORLD 2
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
NAMCO x CAPCOM

EVERY EXTEND EXTRA

PSP	BANDAINAMCO	2006.08.03
	PUZ	1-2人/5040日元
EVREY EXTEND EXTRA		448K

文/翔武

EVERY EXTEND EXTRA是由著名游戏制作人水口哲也主创制作。这款游戏结合了电子音乐和奇幻感觉的画面，并且有着类似弹幕射击游戏的要素。在游戏中通过引爆和连锁对敌人进行攻击，从而获得高分。游戏的音乐和画面组合的非常完美，与其说这是一个游戏，倒不如说是一个艺术作品。游戏的操作非常简单，不过对于刚接触的玩家来说，上手是需要一定时间的，一旦上手后就很容易“中毒”了。

引爆 & 连锁

游戏中玩家操纵的被称为“核心”，平时要控制核心躲避敌人和敌人的攻击。而引爆和连锁是这个游戏的两大关键系统，按△○□×中的任意一键可使“核心”引爆，利用爆炸的范围攻击敌人达成连锁获得高分。在连锁结束后在屏幕的中间会显示出连锁数



看准位置后引爆画面中的敌人达到连锁的效果，最后显示连锁数，根据连锁数计算分数。

蓄力引爆 & 定点引爆



按住引爆键就可以蓄力，松开后就可以使用蓄力引爆了。蓄力引爆的特点是爆炸范围广，蓄力的同时不会影响到移动，蓄力有时间限制，一旦到达极限就会自动爆炸。

在蓄力时按L或R就可以把爆破点固定下来，这时不影响核心的移动，仍然可以做着躲避的动作，引爆时核心也会爆掉，但核心爆掉时不会引爆周围的敌人。

定点引爆是这个游戏中重要的技巧，确定好引爆的地点后，可以控制核心自由移动，方便获得各种物品。



游戏界面介绍



左上角是当前的时间，碰到敌人或敌人的子弹击中就会减少5秒，获得黄色晶体会增加10秒，时间为0时失败。HIGHSCORE是这一关记录的最高分数,SCORE是当前所获得的分数。QUICKEN影响敌人出现的速度和数量,靠获得红色晶体提升。MAXCHAIN是本关当前最高连锁数。STOCK是“核心”的数量，当全部用光后，GAMEOVER。不过这个数量是可以提升的，提升的关键就是左下方的NEXTEXTEND，每当这个数字归0时就会增加一个核心数量。

敌人及物品介绍

白色敌人：主要是用来引爆连锁，不会留下道具。

绿色敌人：引爆后会留下绿色晶体。

红色敌人：引爆后会留下红色晶体。

黄色敌人：引爆后会停留在原地，过几秒后会自动爆炸。

中BOSS：引爆后会留下黄色晶体。

绿色晶体：通过引爆绿色敌人获得，作用是增加分数，第一个是800分，在下次引爆前每连续得到一个就会在上一个分数上再加800。



红色晶体：增加QUICKEN。 黄色晶体：每获得一个就会增加10秒钟。

BOSS 战方法



游戏的主要攻击方式就是引爆连锁，所以攻击BOSS也是需要连锁的。攻击BOSS所需要的连锁共分为两种，提示上写着“NEED CHAINS OF XX OR MORE”的是一次性连锁，就是连锁的爆炸攻击到BOSS时，如果不够提示的连锁数，对BOSS的攻击就无效了。写着“XX HITS OF DAMAGE REQUIRED”的是累积连锁，XX是打败这个BOSS所需要的连锁数，无论连锁多少次，只要达到这个数字，BOSS就可以击败。



高分挑战心得

获得高分的关键，首先不能放过红色晶体，QUICKEN提高后，敌人的数量也明显增加，形成连锁的机会会变得更多，要积攒尽量多的敌人达成高连锁，也有便于提高“核心”的数量。使用定点引爆所选择的时机和点也非常重要。此外，就是要尽量连续获得绿色晶体，特别是在QUICKEN提高后,绿色晶体的出现数量也有很大的提升。剩余时间会在最后算在奖励的分数里，所以黄色晶体也要尽量获得。BOSS战的时候如果感觉躲避不开子弹时，一定要用自爆，被击落就不值当了。



GBA	任天堂	2006.08.03
	RAG	1人/5040日元
节拍天国		64M

《节拍天国》是一款结合音乐节拍靠节奏感来进行的游戏，是由开发《瓦里奥制造》系列的小组开发的，这一点从画面风格上就可以看出。该小组开发的游戏一向都是以简单、创意、乐趣为主，无论是《瓦里奥制造》系列，还是《益智转转转》以及这个最新推出的《节拍天国》都体现出了这些风格。《节拍天国》与一般的音乐游戏（节拍动作游戏）不同的是，它并不突出旋律，而是牢牢的扣在节拍这个重点上，即便是有些关卡中有音乐，也是以节拍为主。而且在这个游戏中，设计者为了避免你过于依赖视觉判断而忽视节奏感，在里面设计了很多干扰你视觉的效果。这样一来，你就不得不靠节奏感来进行游戏了，熟练后即使闭上眼睛也可以顺利进行游戏，这也是这款游戏的目的。



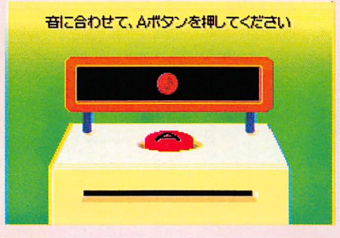
最后再说点题外话，这个制作小组在开发这款游戏时，确实是下了很大工夫，这个下工夫并不是指在程序的设计上或画面方面，而是进行了特训。由于是靠节拍进行游戏,开发小组的成员们经过专业指导进行着节奏感的特训，这也是保证游戏质量的一个关键性的特训，每个人跟着指导在按节拍做动作，颇有游戏中的风格。

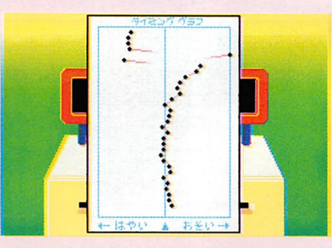
测试你的节奏感

在开始游戏前，玩家要接受一个节奏感测试，这是方便玩家了解自己的节奏感是强还是弱。无论测试的结果如何，都不影响在游戏中的成绩，如果自己的节奏感不是很好，就通过以后的游戏进行练习吧。

测试1：按提示的节奏按键，然后一直按这种节奏保持下去，由于提示的节奏一直作为伴音，觉得自己节奏不对的时候可以再重新找回。

测试2：按节奏，当数字数到0的时候按A键。到后面中途的数字会消失，只能按节奏靠自己数8下来掌握。





测试3：和测试1的类型差不多，不过背景的伴音改为鼓点，千万要坚持自己的节拍，不要被它影响到。

通过测试后就可以进行正式的游戏了,由于版面限制,我们只介绍第一关的几个游戏作为说明。



空手道家



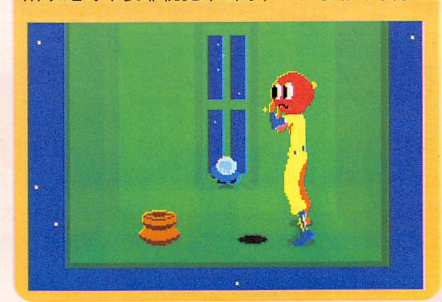
按A键是出拳，按节奏出拳，打飞空中飞来的各种道具。打中的时候加一颗心，打偏的时候减一颗心,没有打中的时候减全部的心。没什么难度，注意最后结束时出现的道具。



空中击球



A键是击球。打中的时候一种是球直接向屏幕中间飞来，另一种是稍微偏下，前者是节拍把握合适的。到后面时画面会被放大或缩小，所以绝对不要靠视觉来击球，一定要按节奏。



节拍拔毛



按A键是按动夹子，按照胡子出现时的节奏用夹子夹断胡子。夹偏的时候会留下半根，夹空或夹偏都是会影响成绩的。弯曲的胡子需要长按一会来夹断，相当于长音。



拍手三人组



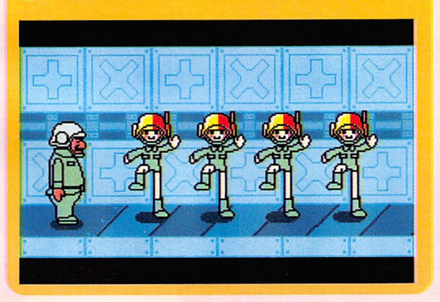
A键是拍手。这个游戏主要是按其他两人的节拍来打出第3下，当然，音乐的节拍也是很重要的。长音部分的关键是要数好前面两人拍手间隔多少拍，掌握后就方便多了。



士兵列队



A键是踏步，B键是立正，左右方向键分别对应向左、向右看。这个游戏的关键一个是要按节奏，再一个就是要熟悉教官的口令，知道什么口令时应该做什么动作。



REMIX 1



将前几小关中的动作打乱并混在一起，每个大关打完5个小关后都会出现REMIX。打REMIX的关键除了要掌握音乐的节拍外，还要看反应，不然在穿插的地方很容易手忙脚乱。





PSP	Taito	2006.07.27
	SLG	1人/3990日元
电车GO!口袋 东海道线编	记忆卡容量640KB	

目前《电车GO!口袋》系列在PSP上已经推出了4部作品，它们是《山手线编》、《中央线编》、《大阪环状线编》和刚刚发行的《东海道线编》。除了系统稍有变化之外，最大的区别当然是行车路线的不同。《东海道线编》的行车路线是东京–大阪–神户这个区间，当然对于大多数没去过日本的玩家来说（也包括我），对途经的地方不可能熟悉，但是游戏本身非常有趣，一旦上手欲罢不能。

电车操作方式



菜单讲解

运转乘务： 游戏的主要模式。玩家作为驾驶员，驾驶电车穿梭各车站接送乘客。

车掌乘务： 第二个模式。玩家作为售票员为乘客报站、开关车门等工作。

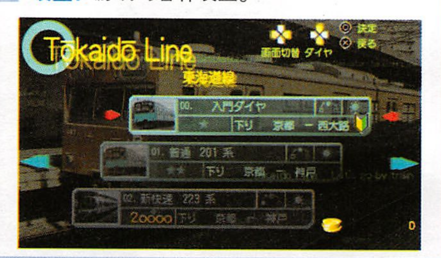
运转士宿舍： 查看自己的状态、排名、称号、名次等信息。

名刺交换： 联网模式，和朋友交换卡片等物品。

博物馆： 查看各种机车性能和影像。

设置： 游戏的各种设置。

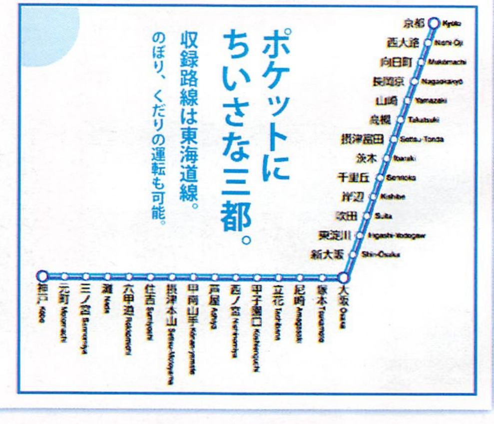




电车GO!的目标

首先，作为一位电车驾驶新手，你要知道驾驶电车的目的是什么。不同于大多数的飚车游戏，驾驶电车无需掌握过弯、超车等技巧。也不同于模拟驾驶游戏，驾驶电车没有惊人的按键数量和复杂的操作。

驾驶电车所需要的就是掌握行进速度。是不是很简单啊？全部过程就是启动车辆出站、路上的行驶、进站停车，这三个步骤。下面就让游戏中的乘务员MM为人讲解基础知识。



乘务员MM的基础导航

进入运转乘务模式，选择“00.入门ダイヤ”。这段路线是京都—西大路，在这里能见到可爱的乘务员MM。她会为新任驾驶员讲解画面显示内容和驾驶电车的注意事项。

1.时速表：左下角标着km/h的圆形图案

2.限速表：时速表上出现的红色扇形区域

3.加速档：时速表左侧5格淡蓝色图案。

4.减速档：时速表右侧8格淡红色图案。

5.紧急刹车：时速表下方的条形图案。

6.得分连锁：完成规定条件得分，第一次得5点，以后每次增加5点。失败一次后连锁断开。

7.乘客满意度：屏幕右上方一条小人图案。满意度降为0时，游戏结束。

8.停车站名称和距离：时速表右侧显示停车站名称和当前距离。

9.到达时间和当前时间：乘客满意度下方Arv.代表目标到站时间；Now代表现在时间。

10.运转指示器：到达时间和当前时间下方的长方形图案。

11.左上角显示内容：完成或失败任务显示的提示。

12.车内信号：电车可以启动的信号灯。

13.开车：放开减速档，当车内信号亮起后，拉起加速档开动电车。



PG jw的进阶导航

乘务员MM讲的不错，但我要补充几点。

1.首先说说得分，也就是得点。在游戏中如果合格驾驶电车，就是按照规定的速度、进站时间、乘客满意度等条件完成载人驾驶就能获得点数。得点数从5开始向上累积，就是5、10、15……这样的顺序。有点像动作联协系统，两次加点中间要是出错的话，就会断开重新从5开始了。

2.接下来说一下操作，电车共有三种档：减速档、加速档和空档。减速档的档位越大，车速下降的越快，所以1档减速最慢，7档减速最快。使用□键增加档位，×键降低档位。你会注意到7档上面还有一个档。对，这就是紧急刹车档了。尽量不要轻易用紧急刹车档，因为百分之百会被扣分的。加速档档位越大，急速越快。1档加速最慢，5档加速最快。↓键增加档位，↑键降低档位。空档这个概念在普通赛车游戏中是没有的，就是依靠惯性匀速前进。当然不可能全程匀速前进，由于受到地面高低坡度影响，也会出现慢慢加速或者减速现象。L、R键的功能就是空档，L键对应加速档归零，R键对应减速档归零。

3.驾驶电车过程需要注意的小细节很多，违规的话会被扣分的。比如车内信号灯亮起后才可以挂加速档；进站后就不能加速了；警笛不要使用过量等等。

4.赢得点数的目的是开启其他档次的车辆，当然电车不同，驾驶感觉也有很大区别。



车掌乘务模式简介

这个模式的乐趣不如驾驶来得大，在这里玩家不再是驾驶员，而是作为售票员为乘客进行报站、开关车门等工作。

这个模式的玩法很简单，使用LR键开关车门，使用方向键选择地名报站。但是需要较高的日语水平和地理常识，才能较好的进行游戏并获得乐趣。



←在《车掌乘务模式》中，玩家作为售票员负责开关车门。按L、R对应开不同方向的车门。

→玩家扮演售票员报站比较有难度，因为需要一定的日语和日本地理常识。

DS硬件周边



背面图

以魔术贴封口

- 厂商：HORI
- 价格：1680日元
- 外形：长14.4cm，宽8.3cm，高3.3cm
- 重量：53克（含挂绳）
- 颜色：浅蓝、白、粉红

这是一款DSL专用包，使用人造皮革制成，表面进行拉丝加工,在光照下显得非常亮丽。包盖上有银色的双屏标志，背面有DSL的LOGO压印，两侧各有一个金属环，附带的挂绳长度为27cm。小包的正反两面是厚度3mm的硬材质，侧面和底面是厚度2mm的柔软材质，包内部的白色绒状材质能够完好的保护DSL的表面，放入和取出主机时都非常顺滑。





背面图

展开图

- 厂商：keysfactory
- 价格：1200日元
- 外形：长10.5cm，宽5.2cm，高1.5cm
- 重量：25克
- 颜色：黑、白

这款周边光看外形很像是钥匙包或者零钱包，实际上这是DS卡带包。包的正面有一个金属扣环和双屏标志，背面有DS的LOGO，打开之后露出放置DS卡带的小袋。小袋两边各有两个，袋口是斜裁的，卡带放入之后还露出稍许，很方便取出使用。小包内侧有金属按扣，开关方便，整体感觉也很时尚。

游戏是快乐，暑假快乐打机。（罗甫）

男，23，北京市昌平区沙河路庄东路南四条七号，102206





背面图

打开图

- 厂商：keysfactory
- 价格：1500日元
- 外形：长16.5cm，宽10cm，高2.6cm
- 附赠袋：长10.3cm，宽8.2cm，厚0.8cm
- 重量：42克（附赠袋重量13克）

这款DSL专用小包使用网状布和EVA材料制成双层的外表面，能有效减缓外部冲击。包外面有个15×5.4cm的网状袋，可以放入卡带和耳机等物品，由于网状袋有伸缩性，并排叠放8枚DS卡带也没问题。包侧面有两条拉链，内部空间很大，DSL上插着GBA卡带也能放进包里，但是要小心如果开口太大的话，主机很容易滑落出来。附赠袋是人造皮革材质的，拉绳收口，用来放置充电器的话很方便。



侧面放入卡带



放入充电器

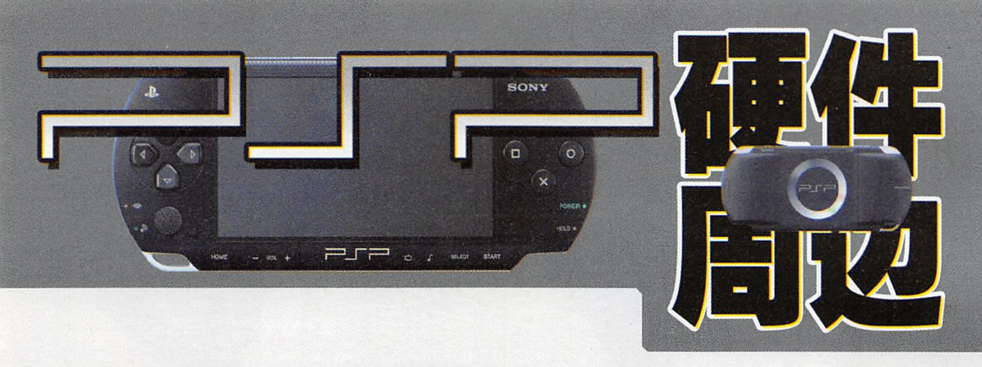


背面图

平滑的织面

- 厂商：loas
- 价格：490日元
- 外形：长5.4cm，宽2.4cm，厚0.6cm
- 颜色：黑、白

这款DS屏幕擦可以挂在主机挂绳口，比擦屏布携带起来方便的多，绳长18cm，当中有弹性的部分还能伸长3cm，打开主机之后，可以把挂在背面的屏幕擦拉过来进行清洁，不会感到绳子长度不够用。擦面的部分使用了柔软的布质材料，以超细纤维做成平滑的织面，没有凹凸不平可能划伤屏幕的瑕疵之处，可放心使用。



PSP硬件周边





- 厂商：hakuba
- 价格：5040日元
- 颜色：黑、白
- 重量：约190克

这款PSP用包做成了小提包的造型，可以放入一台主机、两枚记忆棒和两枚UMD。整个包用真皮制成，表面纹理细腻，手感柔滑，包侧面的皮质较硬，能维持包的形状不变形，装满之后包的高度约有4.7cm。包内部覆盖着软布，能保护主机和UMD不被划伤，放置UMD的地方是用有弹性的布制成的，不会使UMD在包里来回晃动。





- 厂商：cybergadget
- 价格：1200日元
- 外形：长18.5cm，宽11cm，高8cm
- 重量：190克
- 颜色：黑

这款PSP包是三层结构的，拉链开口，能放置很多东西。第一层用来放置PSP主机；第二层可以放入8枚UMD，每一枚UMD都是单独放置的，防止碰撞并便于整理；第三层只有前两层的四分之三，可以放入耳机、USB线等周边，可惜的是放不下充电器。每层之间都有厚度2mm的塑料板，防止内部的东西彼此挤压，包外面白色的硬边能够保持包的形状。

我绝对支持PG并愿PG越办越精彩。（邹梦宇）
男，15，北京市东城区东直门外胡家园小区十八楼十九层一号，100027



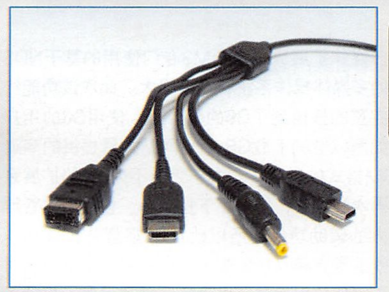


两边拉出

多用接口

- 厂商：cybergadget
- 价格：880日元
- 重量：18克
- 线长：80cm

使用PC的USB口给PSP充电的连接线，采用了卷尺一样的盘式设计，需要使用的时候轻轻地把线拉出来，共有5级长度可以调整。由于两端的线都是扁平的，所以卷进去的时候绝对不会缠在一起，不用的时候收起来不占地方，非常方便。

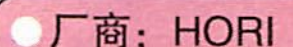


- 厂商：visavis
- 价格：1505日元
- 重量：48克
- 线长：120cm

这是一款5合1的多用连接线，如图从左到右的接口分别是GBA/SP充电接口、GBM充电接口、PSP充电接口、PSP的USB接口。用这款周边进行充电时，最好每次只接一台主机，这样充电比同时接几台主机要快。



用耳机欣赏PSP的影音文件或者玩音乐游戏觉得不舒服？那就来试试这款周边吧。这是由充电底座和一对扬声器组成的周边，二者可分开单独使用。充电底座是塑料制成的，表面经过抛光处理，使其看起来和PSP的质感很接近。使用时将PSP放置在底座上，使右下角的两个触点与PSP接触，将PSP充电器连接在底座后面，就可以进行充电了。将PSP放置在底座上时，会形成75度左右的倾角，将其当作普通支架用来欣赏影音文件也不错。



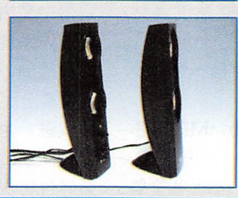


充电底座

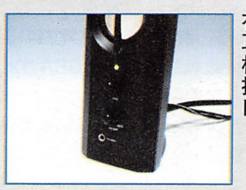




充电触点



侧面



有耳机接口

- 厂商：HORI
- 价格：2780日元
- 外形：长24.8cm，宽7cm，高9cm
- 重量：895克（左扬声器重535克，右扬声器重360克）
- 扬声器功率：2W×4（总计8W）
- 颜色：黑、白



M3专栏

文/窗外不归的云　责编/岚枫

■电影卡产品最新动态■

—— M3 Lite最终规格确认 ——

在本期内容就要截稿的时候，我们接到了M3 Lite的上市消息和规格的最终确认。M3 Lite和G6 Lite一样，采用了最受欢迎的可以随心置换的“X-多变彩壳”外观设计，由于M3 Lite独具匠心的整体设计思路，保证了制品的质量，所以更换外壳的简易性和安全性才得以成为可能，用户大可不必担心更换外壳时的繁琐和可能造成的损坏。首发的M3 Lite配套NDSL三种主流颜色的外壳，分别是珍珠白、冰蓝和海军蓝，黑色以及粉红色的外壳需要另行购买，看来，喜欢这两种颜色主机的玩家，不光是买机器要多花一些铁，就连配套烧录卡也得多费一些周折了。

M3 Lite秉承了GBalpha公司先前推出的M3系列电影卡的操作系统和双主机平台终端设计，在NDS操作系统模式下，将先进的多媒体功能和NDS最受欢迎的Moonshell系统的设计理念和功能凝缩在仅21.8mm的小巧NDSL防尘卡盒里，是一款全新概念的产品。此次M3 Lite作为能够满足中国玩家审美观念和需求的产品，它将陆续整合适合各种玩家需求的功能，把电影卡产品的风格进行统一，提高其在市场中的地位。

产品主要硬件规格和功能特点：

①256M高速PSRAM，支持所有容量规格的GBA游戏，支持金手指和即时存档；

②8M超大硬件存档，支持GBA和NDS游戏存档独立载入和备份；

③最新的DoFAT引擎，支持目前所有的NDS游戏快速载入瞬间启动；

④具备SD卡双数据缓冲，数据读取速度高达16Mb/S，游戏全载入仅需2到16秒；

⑤支持超级联动功能，GBA游戏及存档一个也不错过，完美再现NDS游戏联动乐趣；

⑥内置DSM、DPG、GBM电影播放器，MP3音乐播放器；

⑦多功能电子书（支持字体切换、自动书签管理），TouchPodTMPDA操作系统；

⑧强大的伺服系统，主机电力监测、自动节能设置等。

■电影卡软件速递■

—— G6专用多媒体扩展系统发布 ——

多媒体扩展原本是给M3专门使用的基于NDS平台的多媒体操作系统，功能强大。此次该功能终于被完整的移植到了G6的平台上，使用G6的用户可以如愿以偿的下载GBalpha网站大量提供的高清晰DSM格式的影片了。由于之前不久M3的扩展系统就再次被增强，增加了下拉菜单、自动书签管理等强大的辅助功能，所以此次G6多媒体扩展功能一出就非常完善且功能强大，多任务、多窗口同时运行不同的应用程序，多种播放模式设置、自动关断电源等辅助功能使得G6的多媒体功能也如虎添翼。两种优势互补的功能再次体现了电影卡产品的设计理念，游戏、视频领域的综合实力充分的融合，能够在G6/M3上发挥相辅相成的效果。这个G6多媒体扩展功能的使用方法也非常简单，是类似PDA功能扩展存放在G6储存空间来使用的，将文件夹“MediaplayExtend”整个复制到G6卡根目录下，启动到G6的NDS主界面后，在模式切换下拉菜单中选择“多媒体扩展”即可启动运行。

M3最新内核C24发布

其实C24内核早在M3的国外支持网站上就连同E24一同被发布出来，不过这个内核因为游戏软复位不能再次进入和导致部分游戏运行不稳定使得很多玩家颇有微词。GBalpha（中国）网站在8月13日（比国外网站延迟一周时间）发布了C24系列中文内核，没有这些问题出现，可见国内的管理体系要更为严格和完善，其实国内的玩家还是有福的，电影卡的服务重心和服务内容在国内还是最全面和最严谨的。C24内核功能上并没有什么改进，主要是解决最近一些新出的NDS游戏的怪异问题，截止到软件发布日期，M3的NDS游戏兼容性再次达成100%。



SuperCard专栏

文/窗外不归的云　责编/岚枫

近日SC发布了新版软件，由此在网络上掀起千层浪，因为SC新版软件加入了仿盗版机制，所以一些盗版卡通通中镖，甚至连正版的SC MINI SD也有反映升级后被刷坏的现象，具体是怎么回事呢？请看详细汇报：

首先，在8月3日SC官方放出了1.63版升级软件，具体更新内容有：

1.63内核与软件2.55必须配合使用否则会出现白屏状况，切记！

友情提示：升级内核前先升级到1.62内核后再升级1.63内核，升级时候请不要断电，请在GBA模式下升级。谢谢。

1.补丁库更新至0512

2.修正了0507，0511，0512不能转换的错误，0511快速载入退出后有小问题(被追的紧还是让大家先开玩，以后将以补丁形式修复），完全载入比较完美。

3.转换软件加入了自动对类似0507，0512的补丁，转换新游戏时输出会较慢。

4.转换软件必须与内核1.63配合

不过在下载时，我们也发现，下载页面出现了此提示：

注意：本次1.63内核含有检测程序只对原装卡带可正常升级对于非原装卡带升级造成的后果，本公司不负任何责任。如果下载了此程序则代表您已经同意了以上条例，如果您不同意请不要下载。

当然，初次看到此种提示大多数人都不会引起重视，毕竟按照以往的经验来看，下载了直接就升级是没有问题的，少数人会出现升级出错的现象，那是因为卡带坏了，但是本次却和以往的经验完全不同，很多SC用户在升级之后就出现卡带错误的情况，起初大家都不清楚是怎么回事，然而随着升级错误的朋友越来越多，终于被大家发现，原来这个是针对盗版SC用户放出的破坏程序，只要是盗版SC卡，在使用这个内核升级之后，就会遭到破坏出现无法认卡的问题。

作为SC官方来说，反击盗版确实是再正常不过的事情，不过此事也导致了一些正版SC用户遭殃，因为最开始放出的升级内核也导致了部分正版SC用户出现升级错误，而这部分用户恰好就是芯片为CB的版本，这些用户在升级了SC后出现了SC无法识别/白屏的现象，其症状竟然和盗版SC升级了新版内核一样，难道SC官方仿盗版把自己的正版都给仿到了？一时间网络上充斥着怀疑的言论……

很快，SC官方就给出了答复：

SD/MINI SD版本的SUPERCARD为安全期间目前先暂停下载。

因FLASH芯片兼容性原因，请等待官方修正后内核，切记！

MICRO SD与CF版本不受影响。

如因以上情况升级坏的用户，请去经销商处更换。

或寄往总代理处（邮费官方承担－限平邮）只限升级flash错误的用户，卡带背面FLASH芯片为CB的！

这样一来，问题就得到解决了，因为是CB芯片而升级出错的朋友可以向SC的经销商或者总代理更换。不过也有少数朋友反映这样操作比较麻烦，那么有其它的办法可以解决吗？云云可以在这里告诉大家一个其它的解决办法，这个办法是国外一个叫做Mastershredder的朋友找到的，办法如下：

1、找一个GBA烧录卡，比如EZFLASH

2、将加了ndsloader的flashmp.nds烧进GBA烧录卡（这个程序可以到云云的网站www.yyjoy.com下载）

3、插上充电器和烧录卡开机

4、开机后会自动执行FLASHMP程序

5、马上替换成SC，并且按住L+R+上

6、这时候可以将SC内核烧成1.52版

7、下载最新的1.63b内核，这样就可以升级成最新的内核了。

我们没有测试过盗版SC能否通过这个办法来修复，但是在此云云提倡大家购买正版，这次的事件就是一个很好的例子，以后也许还有可能会遇到类似的事件。



文/窗外不归的云　责编/岚枫

由于EZ方面软件更新比较少，所以本期将用一定篇幅来介绍EZ4 Lite相关内容，鉴于之前我们有介绍过EZ4 Lite的外观等方面，所以本次介绍一下其它的资讯。

第一块真正意义的使用可扩展式存储卡的烧录设备是电影卡二代（虽然它在游戏方面仅有FC游戏功能），而真正将“烧录”二字体现出来的则是SC-CF，然后又经历了几次变革我们看到了M3-CF、SC-SD、M3-SD、SC MINI SD、M3 MINI SD、EZ4等产品在烧录界的纷争，而这些卡采用的存储设备的过渡则是从CF-SD-MINI SD，这一点不用解释就可以清楚，烧录卡也在不断追求体积的完善，到了NDSL时代，即便是前不久某些打出“GBA真卡大小的烧录卡”如SC MINI SD和EZ4在现在看来都略显不足，所以为了缩减整体体积，只能在存储媒介上面做文章。本次EZ4 LITE上面选用的是目前在手机存储设备领域日渐吃香的TF卡，关于TF卡，云云个人有以下认识以及理解：

TF卡全名是TransFLash(或T-FLASH)，目前比较正式的名称应该是Micro SD Card，因为从2004年起TransFLash便更名为Micro SD Card。它采用最新的封装技术，能够做到大小仅有11mm x 15mm x1mm，是目前体积最小的存储卡，配合专门的转接器，可以使用普通的SD读卡器来读取数据，目前市面最大的容量为1G。

KINGMAX 512M TF卡在EZ4 LITE上使用没有任何问题，不过要将它插进EZ4 LITE需要看准卡座再插，不然会插到空档中。

EZ4 LITE和EZ4一样，它们的外壳的某处接合处都用胶水粘到了一起，这样就导致云云在拆外壳拍电路板照片时不得不暴力将其掰开，这样一来冰蓝色的外壳就报废咯……以后只有用白色外壳配合自己的冰蓝色NDSL，残念。

从电路板后面可以看得出来，这块板子是在5月份出来的，而事实上4月份的时候EZ方面就表示要在5月推出EZ4 LITE，只是后来因为各种原因延迟到6月份。

硬件架构上，EZ4 LITE与EZ4一样，均为128M PSRAM + 256M NORFLASH，所不同的只是TF卡接口以及MINI SD卡接口而已。

由于硬件架构与EZ4相同，那么许多事情就显而易见了，比如玩256M的游戏仍然需要烧录到NORFLASH里。-_-

由于EZ4 LITE的硬件架构与EZ4一样，所以其游戏兼容性也是共通的，目前EZ FLASH官方公布了一个兼容性列表：http://www.ezflash.cn/listc.asp，但是目前已经有很久没有更新，所以只做做参考就行了，我简单测试了以下几个游戏：

恶魔城中文版：可运行，但是片头动画卡慢
新马里奥兄弟：运行完美
动物之森：白屏
俄罗斯方块：可运行，各个模式皆可
马里奥赛车：可运行
口袋妖怪－冲刺：不可运行

由此可见，EZ4 LITE的NDS游戏兼容性和EZ4一样，能玩的都能玩，不能玩的都不能玩，不过与发售初期相比现在EZ4的兼容性提高了许多，现在就期待EZ公司继续更新其软件了。

至于GBA游戏方面，也经过测试证明了和EZ4兼容性一样，甚至可以说整个系统都与EZ4一样，不过这也是没有什么问题，总不可能让EZ为EZ4 LITE单独再开发个系统吧？只要能玩游戏，能好好地玩游戏，其它的倒不用过分看重。既然这样，所以各位NDSL玩家不用担心，EZ4 LITE可以称得上一款GBA游戏兼容性很好的烧录卡。

不过目前对EZ4来说最大的问题就是NDS游戏兼容性问题，希望EZ公司能尽快将现在已经发现的存在问题的ROM解决掉，这样才可以放心地给新游戏创造良好的基础。

刷过机的NDSL可以直接使用EZ4 LITE，而没有刷机的NDSL则可以通过引导卡来进入NDS模式，测试了Superkey等主流引导卡，可以引导EZ4 LITE进入NDS模式。

EZ4软件包里面已经包含了EZ4专用的Moonshell，同时我们也可以直接下载最新的Moonshell并自行打造相关配置文件，经过测试，MP3欣赏，电影观看，电子书阅读都没有问题，MP3切换流畅，近300M的DPG电影观看起来没有任何卡慢现象。



文/窗外不归的云　责编/岚枫

上期给大家介绍了Ewin2的一些基本情况，本期继续就它的Micro SD版外观以及其游戏兼容性方面和大家探讨一下。

Ewin2 Micro有白色、冰蓝色、深蓝色三种颜色，方便不同颜色NDSL的玩家使用，而它也实现了当初承诺的仿NDSL外壳设计，采取UV喷漆工艺使得它成为和NDSL外观最协调的烧录卡，这就是G6 Lite或者EZ4 Lite那种外壳所能比的。

不过，Ewin2 Micro SD和G6 Lite最大的区别也就在于它插进NDSL要突出，这一点让众多玩家感到困惑不已，G6 Lite为什么可以做到不突出，Ewin2却做不到呢？这和它们的存储媒介有关，G6 Lite是内置Nandflash芯片，不用设计读卡器卡座，虽然体积做到了不突出，但是容量却无法扩充，而Ewin2 Micro SD是使用Micro SD作为存储媒介，在电路板安排上自然无法像G6 Lite一样简单，这样就会突出。

那么，也有玩家会说，EZ 4 Lite和Ewin2 Micro SD同样都是使用Micro SD，为什么却突出少些呢？通过与厂商的沟通，云云了解到：从使用角度来讲，目前的MICRO版本是把实用性放到第一位，为了把结构做好，牺牲了卡带的大小，如果做到不突出，结构会很不合理，所有的IC会贴在金手指的正下方，背面的镂空部分也会很薄，这样的设计就很不科学，所以Ewin2 Micro SD会有突出的问题，这也是因为要追求稳定和外观的折中选择，各位玩家是愿意使用稍微突出一点但是却非常稳定安全的卡，还是愿意使用一点也不突出，但是却有安全隐患的卡带呢？

从个人角度讲，云云是可以接受这一点突出的，因为云云评测一款产品，会以多方面的标准来评判，而不只是简单地以外形为最终选择标准，但是作为大多数玩家而言，应该会比较在乎外形，所以，我给出三点综合参考意见：

1、价格
2、性能
3、外观

如果能将这三者结合得比较好的卡带，那么才是最适合你的！倘若对价格无视，那么可以对其性能和外观提任意要求，倘若对价格敏感，那么就得在性能和外观上有所舍弃，这个道理是大家都应该懂。不过在截稿前，云云也得到消息，厂商目前致力于开发不露出的Micro SD版，届时希望能够给大家一个惊喜。

拿到样卡前，厂商就透露Ewin2 NDS游戏兼容度达到了100％的消息，这个是官方实测后的结果，本来云云不用做NDS游戏兼容性测试,但是从负责的角度出发，云云还是选取了一些ROM进行测试：

《恶魔城》中文版：之前有朋友有过疑惑，怎么每次测试烧录卡都选择这些ROM呢？实际上这是有依据的，每一款游戏都有代表性，比如《恶魔城》，测试烧录卡一定要测试其片头动画,而选择《恶魔城》中文版更是对烧录卡兼容性的考验。经过测试，Ewin2正常运行《恶魔城》中文版，游戏、存档均无问题、不过其片头动画和SCEZ一样播放起来不流畅，目前《恶魔城》片头动画只有M3、G6播放起来不卡慢，当然那些采用Norflash设计的卡带如GBALINK播放《恶魔城》的片头动画自然也流畅。

《口袋妖怪－冲刺》：在NDS烧录初期，所有的烧录卡都不支持这款游戏，直到后来才解决这个Rom，Ewin2经过测试支持《口袋妖怪－冲刺》。

《应援团》：作为一款对烧录卡读取速度要求颇高的游戏，每次评测几乎我们都会拿出《应援团》来考验新卡，Ewin2自然也不会例外，从进入游戏的速度，读取歌曲的速度来看，Ewin2表现不错，没有拖慢的现象。

《摸摸Wario》中文版：作为IDS中文游戏，它能够被Ewin2支持呢？测试的结果和预料一样，可以正常运行。

《新马里奥兄弟》：运行正常。

当然，以上测试并不代表所有的Rom兼容性,实际上也有玩家测试出来某些Rom在游戏过程中会有这样那样的问题（特别是使用了压缩功能后），所以希望Ewin官方能够再接再厉。



真卡大小烧录设备 DSLink 蓄势待发

——编辑部全国首家猛料报道

沉寂多时的Link厂商近日突然公布惊人消息，DSLink以Link系列最新产品的身份在网络中现身，作为针对国内市场上的第一款DS实卡大小烧录设备，DSLink的出现很快就在玩家中形成了一个不小的话题。在小枫的不懈努力下终于与厂商取得联系,并第一时间拿到了即将发售卡带的测试样品。在本期杂志截稿前，DSLink的硬件部分已全部设计完成，但软件部分还稍需处理。为了能够使读者第一时间了解到DSLink的最新消息，小枫在本期将先针对卡带的外形等要素为大家做一个粗略的介绍，具体卡带的详细测评要等到软件部分全部完成，在下期的时候再为大家献上，在这之前还是先请大家小小的期待一下吧！

熟悉的Link“铁盒”再次归来

当年的GBA Link略显奢华的铁盒包装相信经历过的玩家一定还会记忆犹新。而这一次的DSLink的外包装显得格外的小巧时尚，在铁盒的外面有一层纸盒将其套住，从中间可以很轻松的将铁盒抽出来。铁盒的做工质地相当不错，即使不用来盛装烧录卡，收藏一些小玩意也是个不错的选择。打开铁盒拿开上层的海绵就可以看到DSLink的本体与附增的读卡器，读卡器支持SD、MINISD、TF和MMC，透明的外壳也比较漂亮。虽然这东西并不是什么高档货，但能够随卡附增这样的东西也说明了厂商的诚意。就目前DS烧录这一块，也只有EZ4系列才赠送读卡器。

DS原卡大小 完美方便。
TF/MicroSD卡無限擴展容量。
支持各種DS主機，即插即用。
原装4M FLASH 存檔，存檔永不丟失。
支持GBALink ZIP系列卡帶聯動。

↑外包装上关于DSLink的简略介绍。

比拟正版卡带的外壳做工

作为首款针对国内市场销售的DS实卡大小烧录设备，DSLink的起点相当的高，不仅可以通过外接TF卡来扩充容量，在外壳做工方面也保持了极高的水准。甚至拿其与DS正版游戏卡带相比也不逞多让。鉴于目前卡带硬件部分已经全部设计完成，我们现在拿到的测试样品与即将发售的成品也不会有太大的区别。卡带正面的标签应该是一个原创人物，身前的L代表的就是Link系列的产品。卡带在大小尺寸方面与正版卡带完全相同，插入主机的DS卡槽时的感觉与正版卡无异，没有丝毫的不顺畅或是异样。金手指端做工相当精致，外壳上下两层的整合处也十分自然,没有错位或者是毛刺。TF卡槽被设计在卡带背面的一侧，因为卡带的整体已经非常轻薄了，所以再其上面再开一个卡槽其难度可想而知。卡槽外侧的外壳大概只有1mm左右的厚度，实在

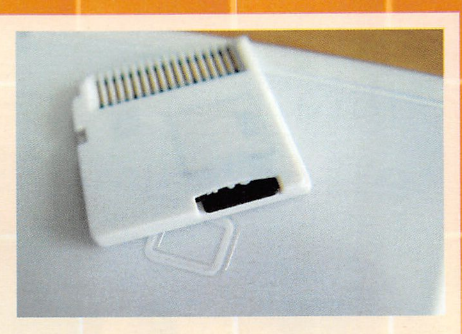
可以用巧夺天工来形容。用TF来进行插入试验，发现卡槽为非弹出式。插入拔出的强度都比较适中，卡槽外侧给人留下可以拔取的受力点也比较适中。可以看出，在TF卡的拔取方面厂商是颇下了些功夫来做测试的。因为TF卡槽被设计在卡带的里测，当把DSLink插到主机后TF卡就没有因误操作而被拔出的可能，这也最大限度的保证了TF卡的安全。总体来说DSLink就外壳做工方面还是让人非常满意的，即使是再挑剔的玩家也会对其赞不绝口。

实机测试篇



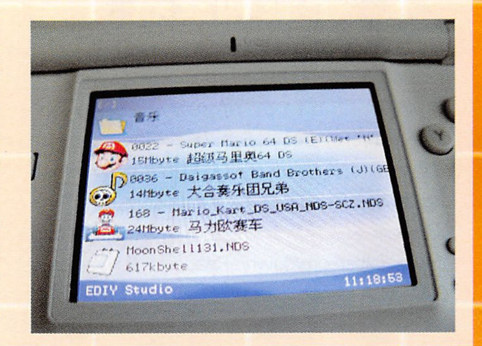
前面小枫也说过了，目前编辑部拿到的卡带只是产品出厂前的测试卡带，因为软件部分暂时还没有完成，我们无法对DSLink的转换软件与游戏兼容性进行测评。不过厂商还是提供了部分软件与功能给小枫来测试。将官方提供的文件考入到 TF卡中，开机后就可以看到DSLink的运行界面。让人比较意外的是，DSLink的运行界面并没有想像中设计的那么简单，反倒是可以用华丽来形容。可供操作的屏幕为下屏，上屏显示的是DSLink的LOGO和软件版本。操作时选定或退出时都有十分悦耳的背景音效。虽然看似是个不足为奇的设计，但却是众多烧录产品中第一采用类似设计的卡带。虽然暂时没有转换软件，但官方还是给小枫提供了三款已经转换好的游戏文件,它们分别是《超级马里奥64DS》、《大合奏》和《马里奥赛车DS》。与G6L类似的是，在DSLink的操作界面上每个游戏的名字前面也同样有一个小型的代表该游戏的图标，这使得界面一下子靓丽了许多。游戏名称也可以有中/英文两种文字显示，实在是非常体贴的设定。比较让人遗憾的是，目前界面下的操作虽然全部都是在下屏完全，但是却不支持触摸功能，希望在完成版中能加入。

对三款游戏进行粗略的测试，都可以完美运行，载入游戏的速度也非常快，大概2秒左右即可。运行游戏时也没有出现拖慢、暴音等现象。虽然目前还无法确定DSLink在游戏兼容



性上到底有怎样的表现，但是厂商方面已经做出表示，一定会在最短的时间内使DSLink达到一个接近完美的游戏兼容性。目前的DSLink还无法单独支持GBA游戏，想要进行GBA游戏就必须在下面的GBA卡槽上再插一张ZIP卡，它的作用就是将DSLink中GBA的游戏文件传入到ZIP卡的RAM中执行，而存档文件则还是在DSLink中进行保存。但是普通ZIP卡插到DSL主机上势必会露出一块影响到整体的美观。当小枫问到是否厂商会推出专门针对DSL主机的MINI版ZIP卡时，厂商表示还在商议没有最终确定，毕竟目前最急需解决的还是DS游戏的兼容性问题，所以说想要拿DSLink玩GBA游戏的玩家还是稍微等一等吧。除此以外，目前的DSLink已经可以支持MOONSHELL软件了，小枫测试了影片与MP3的播放，都没有任何的问题。

因为时间的关系，本期DSLink的测评只是比较简单的介绍，许多读者关心的问题其实现在厂商那边都没有最终确定下来。价格因素相信是大家最为关心的话题，通过小枫的打探，官方表示价格会尽量定得比较合理，大概会在300元左右。个人认为这个价位已经比较低廉了，毕竟如此高的集成度的产品，成本是比较难控制的。下期时我们就会得到完整的软件和内核文件，到时候会针对游戏兼容性与转换软件这两方面对DSLink进行详细的测评，到时候还要请读者大人们多多支持！



你的随身电子攻略本
eReader 使用详解



文、责/剑纹

PSP玩家最常用的软件是什么？如果你的机器是1.5版本的话，答案也许是各种引导游戏ISO的程序。还有什么软件值得长驻PSP呢？我问了很多玩PSP的朋友，得到的答案是电子书软件。利用PSP的大尺寸液晶屏幕，当电子书看无疑非常舒服。从网上下载免费的电子书籍，然后拷贝到PSP中。学术资料帮助增长专业知识，娱乐文章随时翻看放松了心情……当然，如果你需要攻略的话，为何不打造一“本”自己的攻略本呢？

软件简介

eReader是国内程序高手开发的PSP用电子书浏览软件，目前的版本是1.51。其实说它是电子书浏览器并不全面，因为它还能够浏览图片，播放音乐等。软件设计合理，功能全面，而且中文界面非常人性化。

下载和安装

目前eReader最新版本是1.51。下载地址见下面：

普通版本：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1.7z

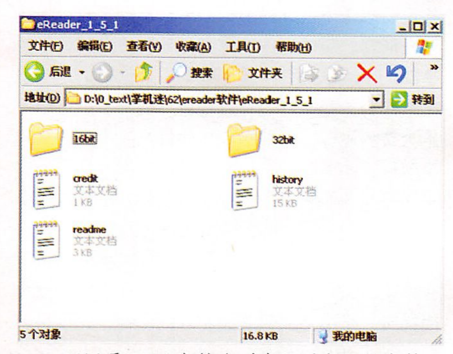
省电版本(去掉线控和音乐)：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1_savep.7z

最精简版本(去掉所有功能留下USB和摇杆)：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1_small.7z

去WMA版本：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1_nowma.7z

不要害怕，“.7z”格式是一种高效的压缩格式，使用winrar 3.42以上的版本就可以解压缩，当然使用专门的7zip软件也行。下载eReader_1_5_1.7z后，你会发现软件大小为1.74MB，而解压缩后文件大小为13.4MB！可见7zip软件的高效压缩能力。

不提7zip了，我们赶紧把eReader安装到PSP中。解压缩后的eReader_1_5_1文件夹中包含如下文件：



16bit和32bit文件夹对应两种色深的字体，所有文件说明如下：

readme.txt-- 说明文件

history.txt--更新历史

credit.txt--鸣谢

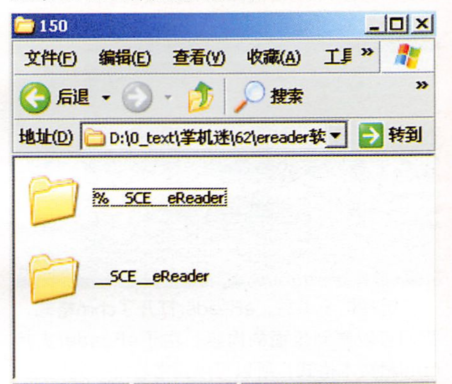
32bit/100/--1.00用32位色深版本

32bit/150/--1.50用32位色深版本

32bit/2xx/--2.xx用32位色深版本

16bit/100/——1.00用16位色深版本
16bit/150/——1.50用16位色深版本
16bit/2xx/——2.xx用16位色深版本

大家根据自己的需要，将对应目录内的全部内容复制到自己PSP记忆棒的/PSP/GAME目录下即可。我这里使用32bit/150/文件夹下的程序，把这个文件夹下的文件拷贝到PSP/GAME目录下，然后挑选自己需要的游戏攻略或者文章拷贝到PSP记忆棒任意目录中。



eReader目前对应的文件格式有：
打包格式3种：zip、rar、chm；
文本2种：txt、html；
图片5种：bmp、jpg、gif(静态)、png、tga；
未知文件以二进制格式打开；
另外还支持播放mp3和wma格式的音乐。

按照支持的文件类型，选择好自己的文件拷贝到PSP任意位置。（我在PSP根目录建立了名为电子书的文件夹。）

使用和设置

进入eReader后我们看到这个界面，是不是非常像程序浏览器？没错，通过这款软件不仅能够看电子书，还能编辑PSP记忆棒中的文件。



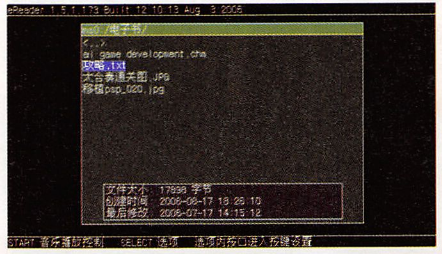
这个是菜单界面，默认的操作方式如下：

按键	功能
↑	上一项
↓	下一项
←	切换选项(选项菜单)或上一页(其它菜单)
→	切换选项(选项菜单)或下一页(其它菜单)
L	第一项(文件菜单)或快速减少(选项菜单颜色)
R	最后一项(文件菜单)或快速增大(选项菜单颜色)
×	上级目录(文件菜单)或退出(其它菜单)
○	选定(文件菜单)
□	选择文件
△	文件操作
SELECT	选项
START	进入/退出mp3菜单
SELECT+START	退出软件(任何界面)

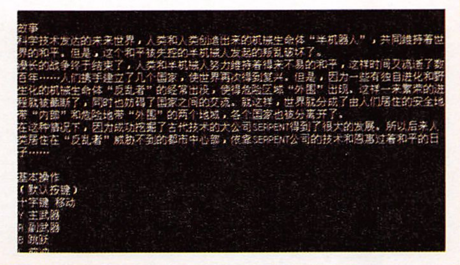
首先你可以按照这些键位熟悉一下eReader的“操作”，然后让我们先来看看读书系统。

选择看书

选择拷贝到PSP中的电子书，我的攻略在根目录的电子书目录下，选择“攻略”后如下图显示：



和Windows操作系统相似，这里可以看到文件的大小、创建时间、最后修改时间。按○键就进入了读书界面。

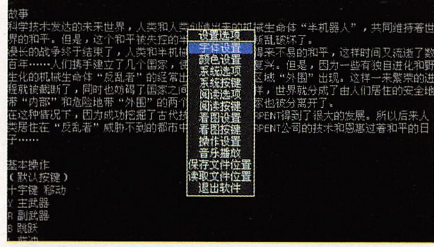


读书界面的默认操作方式如下：

SELECT	设置选项
□	书签
×	退回菜单
↑	上一行
↓	下一行
←或L	上一页
→或R	下一页
○+L	第一页
○+R	最后一页
○+←	上翻500行
○+→	下翻500行
○+↑	上翻100行
○+↓	下翻100行
摇杆上下	上下翻动

• • 设置读书

打开电子书后，按SELECT键打开设置选项，会看到如下图功能菜单：



设置内容非常丰富，包括字体、颜色、系统、按键等等众多选项。我设置了一下文字字号，把默认的12号字设置成16得到的结果如下：

故事
科学技术发达的未来世界，人类和人类创造出来的机械生命体“半机器人”，共同维持着世界的和平。但是，这个和平被失控的半机械人发起的叛乱破坏了。
漫长的战争终于结束了，人类和半机械人努力维持着得来不易的和平，这样时间又流逝了数百年……人们携手建立了几个国家，使世界再次得到复兴。但是，因为一些有独自进化和野生化的机械生命体“反乱者”的经常出没，使得危险区域“外围”出现。这样一来繁荣的进程就被截断了，同时也妨碍了国家之间的交流。就这样，世界就分成了由人们居住的安全地带“内部”和危险地带“外围”的两个地域，各个国家也被分离开了。
在这种情况下，因为成功挖掘了古代技术的大公司SERPENT得到了很大的发展。所以后来人类居住在“反乱者”威胁不到的都市中心部，依靠SERPENT公司的技术和恩惠过着和平的日子……

设置一下字体和背景颜色，得到的结果如下：

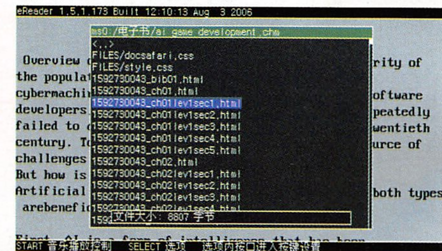
故事
科学技术发达的未来世界，人类和人类创造出来的机械生命体“半机器人”，共同维持着世界的和平。但是，这个和平被失控的半机械人发起的叛乱破坏了。
漫长的战争终于结束了，人类和半机械人努力维持着得来不易的和平，这样时间又流逝了数百年……人们携手建立了几个国家，使世界再次得到复兴。但是，因为一些有独自进化和野生化的机械生命体“反乱者”的经常出没，使得危险区域“外围”出现。这样一来繁荣的进程就被截断了，同时也妨碍了国家之间的交流。就这样，世界就分成了由人们居住的安全地带“内部”和危险地带“外围”的两个地域，各个国家也被分离开了。
在这种情况下，因为成功挖掘了古代技术的大公司SERPENT得到了很大的发展。所以后来人类居住在“反乱者”威胁不到的都市中心部，依靠SERPENT公司的技术和恩惠过着和平的日子……

这里就不一一介绍了，你可以随意调试，调整读书设置到自己满意的程度。软件的反映速度极快，设置完成后返回即生效。

除了看书设置，设置下面还有看图设置和音乐播放设置。接下来我们就看一下看图功能。

• • 浏览图片

在读书界面按×键退回菜单，然后选择eReader支持的格式的图片文件。由于eReader支持chm格式的文件，所以我选择了一篇关于游戏AI开发的chm电子书。

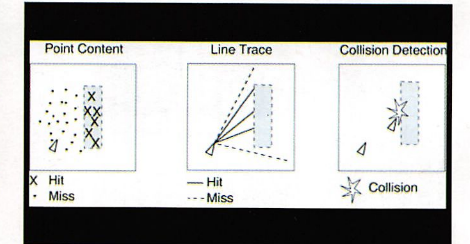


选择电子书后，eReader打开了chm格式，我们可以看到里面的内容。由于eReader支持html超文本格式，所以可以正常看html文档。

[Team LiB]

Case StudyAn essential part of navigation is the ability to avoid obstaclessuccessfully. This accounts for many of the properties previously described. It's also a good place to start learning about game AI development because obstacle avoidance is a relatively simple task.
To understand how obstacle avoidance works, it is worthwhile to analyze the behavior in different situations. The following list is a representative selection of all the possible states that the game character may encounter. For each scenario, the situation is briefly described and the desired outcome is explained (see Figure 6.3):
Figure 6.3. Three different situations that require three

然后选择gif文件，正常显示如下：



看图界面的默认操作方式如下：

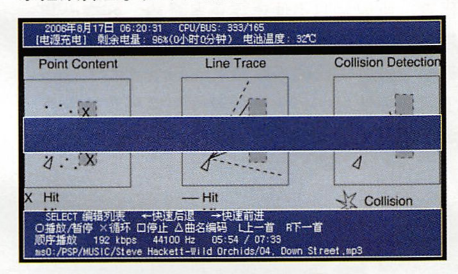
×	退回菜单
□	显示/隐藏信息栏
△	切换缩放模式(不缩放->适应宽度->适应高度)
○	按住不放在左上角显示图像信息(无信息栏时)

终于等到IDSL了，由于消息闭塞没有赶上首发会，又找不到人陪买，不知道可不可以租PG的小编做导购？（林雪晴）
女，21，北京对外经济贸易大学虹远楼6017，100029

按键	功能
○+←	左旋转90度
○+→	左旋转90度
○+↑	缩小图像(200%以下每次10%，200%以上每次50%)
○+↓	放大图像(200%以下每次10%，200%以上每次50%)
○+L	改变缩放过滤引擎(三次立方/两次插值)
↑	向上移动
↓	向下移动
←	向上移动
→	向下移动
L	上一张图
R	下一张图
摇杆	移动图片

··音乐播放

在看书或者看图状态下，按START键开启音乐播放界面。如下图所示：



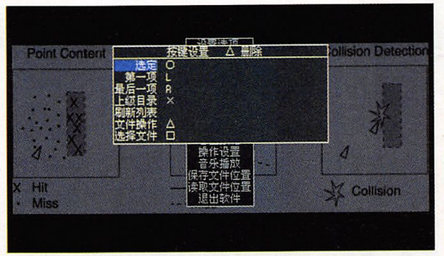
音乐播放的默认操作方式如下：

按键	功能
○	播放/暂停
×	循环
□	停止
△	曲名编码
L	上一曲
R	下一曲

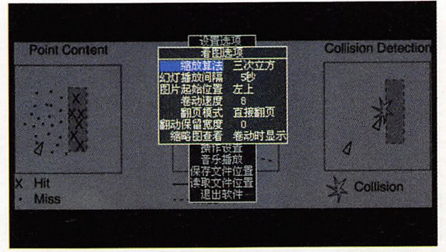
注意，在这个界面上方显示了日期、时间、CPU/BUS频率、电池状态/剩余电量、电池温度。非常详细人性化的细节，值得称赞！

其他方面的设置

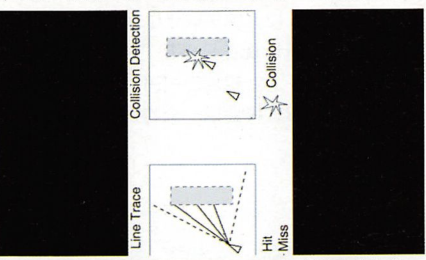
这款软件的功能很多，并且细节设计丰富。看书、看图、播放音乐这三大功能，每一个都有众多细节设置，篇幅所限，只能大家亲自尝试了。比如看书的字号/字体调节和背景设置，看图的旋转控制、播放音乐连带字幕功能等等。这些功能大家亲自尝试才好。



↑进入“设置选项”中的“按键设置”可以根据自己的习惯设置菜单中的按键功能。



↑设置“看图选项”的各种显示方式和图片查看功能。



↑这是旋转图片后的效果，可以任意旋转图片角度，当然也可以调整图片大小到自己满意的观看尺寸。

efficiency, reliability, and predictability.

Reactive behaviors are ideal for animats because they enhance

书签 ○读取 ×取消 □保存 △删除
0 efficiency, reliability, and predictability.
454 Reactive behaviors are ideal for animats because they enhance embodiment as well as learning.
NONE Reactive techniques are often at the base of more sophisticated systems.
NONE Finally, this chapter covered reactive
SELECT 删除全部书签 START 导出书签

interfaces regardless of the implementation. Components can be nested transparently.

Reactive architectures must react quickly to external

↑这是看书部分设置书签的画面。可以设置很多段书签，这样就可以快速选择每次看到的位置了。

故事
科学技术发达的未来世界，人类和人类创造出来的机械生命体“半机器人”，共同维持着世界的和平。但是，这个和平被失控的半机械人发起的叛乱破坏了。
漫长的战争终于结束了，人类和半机械人努力维持着得来不易的和平，这样时间又流逝了数百年……人们携手建立了几个国家，使世界再次得到复兴。但是，因为一些有独自进化和野生化的机械生命体“反乱者”的经常出没，使得危险区域“外围”出现。这样一来繁荣的进程就被截断了，同时也妨碍了国家之间的交流。就这样，世界就分成了由人们居住的安全地带“内部”和危险地带“外围”的两个地域，各个国家也被分离开了。
在这种情况下，因为成功挖掘了古代技术的大公司SERPENT得到了很大的发展，所以后来人类居住在“反乱者”威胁不到的都市中心部，依靠SERPENT公司的技术和恩惠过着和平的日子……
基本操作
（默认按键）
十字键 移动
Y 主武器
R 副武器
B 跳跃
L 前冲

「FF3DS」发售在即!PG小编集体大动员

▲随着北京气温的下降，小枫近日的心情也明显好转了许多。少了周围闷热的空气，心里自然也会添加一分宜人的凉爽。随着9月份即将到来，广大的学生读者就要重返学校与课堂，小枫在这里代表《PG》的众小编们给大家鼓鼓劲，希望大家在新学期能够有个不错的开始。而《PG》这边自然会不遗余力的为大家献上更加精彩的内容，大家还要继续捧场啊！在今后的几期中，我们将会给大家不断的带来惊喜，具体内容嘛……嘿嘿！暂时保密啦！不过下期的重头内容倒是不妨先透露一下的说。（不清楚的人请自动翻到杂志最后一页）

▲《FF3DS》绝对是近期掌机市场上难得一见的超级大作，S・E能够花如此的血本打造这款游戏可见厂商的重视程度。《PG》编辑部中不乏《FF》系列的超级FANS，小枫就是其中的头一个。年初《FF12》的失败让小枫苦等6年的感情付之东流，所以现在只能把“宝”全压在这次的《FF3DS》上。相信S・E不会让我们再次失望了。下期杂志将会以一个特殊的形式推出，其实说白了就是类似于《FF3DS》的专门志。扩展了一大半的页码以打造国内最强的《FF3DS》攻略特辑。当然，杂志的固有栏目绝大部分还会保留，但是可能会有些许的变化，总之内容上一定会是猛料十足，价格也是绝对的厚道。大家就好好的期待一下吧！尤其是《FF》系列的FANS！小枫只想告诉你一句：“你没有不买的理由！”什么？你想问都有谁制作这次的《FF3DS》大特辑，当然肯定有小枫我了！（废话）有了当初制作《FF12》攻略本的经验，我们这次一定要做得更好！

▲近日经常有读者来函询问新小编月莺的各种问题（包括性别年龄体重老家在哪一顿饭吃几个馒头等等），鉴于此编辑为目前编辑部的重点保护（摧残）对象，外加神秘人物兼职形象代表。所以暂时不便透露更多资料。好奇心超越常人寝食不安的读者也可致信到小枫的私人邮箱（另附10块钱手续费）nishizhu@***.com了解详细情况……（这如果你也信那我就没办法了……）



留言BAR

◇岚枫大哥，翔武哥哥……各位编辑们，请你们一定要教教我如何保护眼睛！怎样才能始终保持在5.0以上呢？（江苏太仓 朱志超）

◆小学5年级就开始近视的枫语：把视力表背下来！！（如果我真知道怎么保护也不会近视……）

◇各位小编，你们是否有兴趣用你们的PSP、NDS来换我的GBA啊？要知道这可是已经停产的古董啊！（上海 冯凯东）

◆枫：哇！我抽屉里有个古董呢！卖钱去！（跑开编辑部）剑：我不玩古董好多年！！（歌咏状）武：古董能玩《怪物猎人》吗？（一天不玩《MHP》就浑身难受的男子……）

◇枫啊！我把你的名字写在云上，风把你带走了；我再把你的名字写在水里，鱼儿把你带走了；我再次把你的名字写在学校的墙上，教导主任把我带走了……（广西壮族自治区 农平海）

◆枫：我把你的名字写在中奖名单上，董事把我带走了……

◇当我听说PSP 2.5可降级时，我高兴得快疯掉了；当我发现我的主板不能降级时，我真的疯掉了。（天津 薛玮翔）

◆枫：手持1.5PSP飘过疯人院……

◇最近NDS不慎去世，悲哀中。去店里问BOSS,答曰：“我们也无能为力。”找了块风水宝地葬了以后，我爸说污染环境，后挖出来扔进了垃圾桶……（浙江海宁 李伟渊）

◆枫：你咋不跟你爸说火葬最好，既不污染环境，还能节约开支。（不过扔了真可惜，零件也能卖点钱吧）

◇严俊专栏的那位大叔，这可是严俊专栏！要严肃一些，再说萨菲罗斯不适合你。还是去“靠死”文森特或克劳德吧，因为那样会使你被海扁的几率增大些，正好也可以满足你那个希望被践踏的愿望。（石家庄 解星辰）

◆枫：建议已转达给某大叔，估计“靠死”图不久之后就能跟大家见面。

RMB上面也风流

某日小枫去超市买水，年轻的售货员MM找回了几块钱零钱。小枫在往钱包里装钱的时候偶然间发现一张1元RMB的背后有字，好奇心驱使下的小枫仔细一看，差点当场晕倒过去，上面密密麻麻写着几行小字：

身高：170
体重：65公斤
无父无母、有车有房
以李*春为榜样
以*俊强为标准
13264****** 王* 征婚 切盼有缘人！！！





个人资料：
姓名：胡婧
年龄：20
职业：学生
爱好：逛街、动漫、掌机
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《牧场物语》系列、《火纹》系列等
所在地：贵州
电子邮箱：
hujing0814@21cn.com



“初次接触掌机还是在上初三的时候，那时GBA才刚发售没多久，身为重度游戏迷的同桌就赶着弄来一台，天天抱在那自得其乐（还是用学校的电……），我这才知道原来电子游戏这种东西已经发展到“掌上乾坤”这个地步了。虽然同桌拥有的游戏卡不多，但GBA上细致精彩的游戏确实让我眼界大开，而同桌的苦难就开始了，从此GBA经常被我借去“研究”（被我剥削得很惨，嘿嘿）。现在想起来我的无机族生涯就是这么开始的吧。

高中因为学业繁重的关系并没有太多接触游戏，偶尔看到同学捧着SP招摇过市时才勾起点对GBA的怀念。没想到到了大学又碰到一位让我剥削掌机的好朋友——室友，星（星：555还好意思说！你这个恶魔！！）。她可是正宗的掌机迷，通过她，接触到了PG，也接触到了久违的GBA游戏，在她的熏陶下我们寝室的姐妹们经常聚在一起切磋游戏，掌机方便简单的游戏方式深受我们的喜爱。

我个人特别喜欢像《马车》、《牧场》这类游戏。轻松的游戏，轻松的氛围，掌机游戏带给我的，也是一份轻松的心情。有掌机陪伴的日子是很幸福的，在《PG》上看到很多无机族的诉苦,不禁对身为其中一员还能尽情玩游戏的自己感到庆幸。现在星正计划入手NDSL（我：嘿嘿，一定先要抢来试试《马车DS》！星：不要吧……我还没入手就先被你瞄上了？！），继承她的GBM也列入我的近日计划，看来距脱离无机族这个身份的日子也不远了。其实不管有机还是无机，我喜欢游戏的这份心情都是不变的，今后我也一定能在游戏的陪伴下开心乐观的面对每一天吧……”



枫：热烈欢迎胡婧MM加入到PG女生帮的大家族中，美女更是应该受到优待的，所以……所以……所以你没发现你写的自述文字比别人少吗？55555……剩下的字还得我来给你补。

这里还要感谢57期的PG女生郑心星同学，胡婧MM文中所提到的同寝好友“星”正是此人，也是她的强烈推荐才将胡婧MM推上了PG女生帮的大舞台。至于她们俩私下有什么秘密交易在这里就不便透露了，哈哈哈！好邪恶！

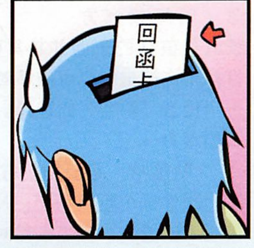
其实像胡婧MM这样受他人影响的女玩家还是很多的，小枫上学的时候也利用掌机而“勾搭”上了同班的几个MM。当然，那些都是“野史”了，大家不要当真，举例而已！举例而已！其实小枫想表达的意思还是大家不要总抱怨身边的女玩家太少，兴趣是需要培养的，只要有适当的引导，就不怕没有兴趣。胡婧MM你说对不对呢？



所有参加PG女生帮的玩家都可以获赠礼品SCMINI烧录卡一块，还请广大MM玩家多多参与！

云南大理 周惠明 我老公很爱玩游戏，特别钟爱掌机，他一共收集了十多台掌机了。开始我不理解，后来转念一想，打游戏比起抽烟，出去打麻将省钱多了！所以我送给他一台PSP，结果他更关心我了。建议所有夫人们，把老公的兴趣转移到游戏上来，他们会更顾家！

枫： 很意外能够收到像周JJ这样年龄的女性读者的来信，虽然说你的建议很好，但是对于我们绝大部分读者来说现在也只能做个参考，本来女读者就少，已婚的就更少了,所以……借着周JJ的话题，小枫想再引申一下，周JJ自己都说，打游戏挺好的，比抽烟打麻将都强。其实小枫也一直是有同感，真是觉得那些大人们的思维方式实在是好奇怪，你说出去赌钱打麻将可以被理解为正常的娱乐方式，没事在外面抽烟喝酒腐败也可以算作是正常的娱乐方式，惟独游戏不成……不理解了，真是不理解了。有些家长宁可给孩子花上成百上千的钱到处去找补习老师，也不愿意花个其中的零头给自己的孩子买个朝思幕想的主机。小枫绝不赞成过分的沉迷于某种娱乐或是生活方式，作为孩子在那样宝贵的年龄里有自己选择娱乐的权利，只要不过分，又何尝不可呢？与其给孩子们那么大的压力，为什么不能让他们开开心心度过自己的青少年时期呢？哎，各位家长们是该反思一下了，学习固然重要，但绝对不是孩子们的全部生活,物极必反的道理家长们都应该明白,但就不知道学习其实也一样……书本上的东西固然重要，可是让孩子们知道如何去品味生活也同样重要。如果大人们都能像周JJ这样开通的话，也许生活中真的会少了很多的烦恼……




上海 吕猛 游戏机向来被人说成是不好的东西，特别是我们这种年纪的人，读书时被禁止玩游戏，好不容易熬到成年自己能挣钱了,管教的人又换成了老婆，没人支持我。有时候真觉得胸闷啊！可以寄托的只有看看杂志，寄寄回函卡了。希望老天可怜可怜我，能抽台NDSL就太好了！

枫： 你看看，这又来了一位不是。年过三旬的吕读者胸闷实在是有情可缘，虽然小枫这么说可能有点欠扁，但真的是感觉你目前的伴侣不是最适合你的。看看上面的周惠明女士多么开通啊！两个人在一起互相理解迁就太重要了，不喜欢不要紧啊，尝试着去不讨厌总可以了吧！小枫现在唯一感觉自豪的就是女朋友非常支持自己的工作和爱好，哈哈，貌似有点炫耀的意思。吕大哥可千万别扁我哦！关于抽奖的事情只能拼RP了！祝你有个好的运气！

上海 董阳 本不打算写信的，可当我看到《神游的决心》一文后深受感动,决定冒着被编辑把其扔到垃圾桶的危险写信过来。众小编们可真是用心良苦啊！一方面为了健全市场，希望大家都去买IDSL和行货软件；可是另一方面，又因为广大读者的要求和行货游戏的现状而去介绍各种烧录卡。是否众小编们时常也会左右为难，如履薄冰，甚至受到内心的谴责呢？

枫： 说真的，董读者还真是了解我们编辑的心情呢。在国内做游戏杂志真是比较难的，这一行业在国内并没有形成一个业界和圈子，少了业界的支持可想而知杂志做起来有多难。神游的确是个非常难得的公司,每次小枫在网上看到有骂神游的帖子就异常的气愤。现在的神游是在培养市场，能够坚持这么多年就已经说明了神游的过人之处。君不见当初比神游稍晚进入大陆市场的PS2行货主机在国内仅维持了多久就消失得无影无踪了啊！为什么？这个市场没钱赚啊！所以自然选择走人。神游就有钱赚了吗？很难讲,要小枫说,赚那点钱还不够他行货软件因库存堆仓赔的呢。不赚钱也还在维持，这就是神游的精神！目的很简单，就是希望能够将中国游戏这块市场逐渐的维持起来，与国际相接轨。但必须要承认的是，国内仅靠一个神游是远远不够的，需要更多像神游这样的公司站起来才能使国内摆脱目前所处窘境，但是真是太难了……

当小枫把《神游的决心》一文发给神游公司市场部的某位负责人后，他略显激动的对我说：“‘稍有常识的人就应该明白水货与行货之间拼价格的代价是什么。’这句话我一定要发给



公司的每个员工看一看，你们真是太理解神游了！”最后还是那句老话，请大家支持我们的行货主机和软件，支持神游。你做出的每一个选择都可能会改变中国这块畸形的市场。

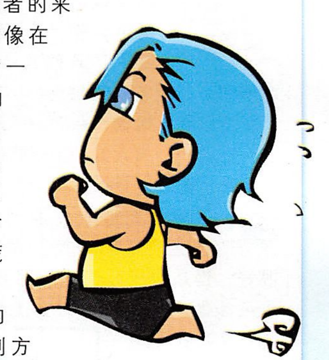
广州 黄日晖 刚失恋了，很痛苦耶！还以为高考完能够轻松会儿！有段时间望着自己的DS还真没趣，但毕竟人还是要长大吧！有这么好的掌机杂志，这么好的编辑，很快又恢复元气。以前总是期待着女友的呵护，但现在期待的是心爱的游戏。有你们的努力，才有这样的玩家！我会继续支持你们的！

枫： 首先小枫也为黄读者感到难过，失恋的确是比较痛苦的。很多人都经历过，我也一样。关键是要尽快的振作起来,失去的东西也许暂时无法再找回来了，但是却还可以去寻找新的生活。人的一生是没有终点的，所以，看开一些吧。痛苦只是短暂的，只要你有心去体验，快乐就能够始终陪伴在左右。

乌鲁木齐 李湘元 暑假到了，准备打算购机的朋友都在打工赚钱买机。只是可怜我们这工资太低了，给600这都是高的了。而且有些地方你给他做牛做马他都不要你，别人要长工4个月以上才一次发工资，幸亏我19了，不然年龄不够什么都干不了。只有去卖报纸了，没办法啊！要想能玩上好游戏，就只有努力工作了！

枫： 自己动手，丰衣足食，这自然是好事。但是小枫在这里还要提醒下李读者，工作的时候也一定要适度，不要为了挣钱就去玩命的工作。现在雇佣临时工的单位普遍都比较黑，去应聘的时候多留几个心眼,不要对方给钱就干，要珍惜自己的劳动。中国的玩家的确是比较苦的，用自己的辛苦换来的游戏也自然会倍感珍惜。小枫比较欣赏李读者的做法，希望能够尽快买到你心爱的主机吧。

浙江金华 方弘扬 我同桌周*（暴力女），我一次借她的笔用，可是不小心坏掉了。当我“装”回去时被她发现了。她一把拉开我的桌子，发现了NDSL，猛地向我掷来，我躲开了，但是发现NDSL挂掉了。上下屏全没了……（欲哭无泪）后来她还我一台PSP，但那是2.6的，我们又无法降级，只能当MP4使，真是郁闷！（PSP是她从日本的亲戚那要来的）



枫： 看方读者的来信就好像在体验武打大片一样，一连串的动作连贯而又不乏魄力,让人心潮澎湃。周女士的沉着冷静与触事不谎也让人敬佩，在发现笔坏的第一时间找到方读者最值钱的东西并将其砸向目标，即使目标无法被击中也可破坏对方物品，这的确是一个相当“明智”的选择。佩服佩服！有做特工的潜力……

哈哈哈！希望别把方读者气死，小枫错了，跟你开个玩笑而已。NDSL坏了的确是比较让人遗憾的，但是既然对方已经赔了PSP就大事化小，小事化了了吧。和睦相处才是最珍贵的。再说你也不亏啊，就算是2.6的PSP，现在跟NDSL的价格也差不多的。如果你那个是能降级的主板还赚了呢！再者说对方既能够借你笔用，在摔坏NDSL后还能再赔给你PSP,就说明这个人做事还是很有原则的，就是脾气坏了点。而且这事儿是你错在先，所以不要斤斤计较了，要不很难说以后会不会再出现“飞PSP”事件，哈哈！

四川绵阳 何科成 这期的PG给人耳目一新的感觉，还不错了。貌似《铁拳DR》的攻略是岚枫的第一篇PSP攻略，不管怎么讲支持一下再说。还有某人说手被蹭破皮了，我还挺心疼的呢！不过，心疼的是PSP……

枫： 何读者太小看某枫的实力了，《铁拳DR》怎么可能是我第一篇PSP攻略呢？明明是《幻侠乔伊 格斗嘉年华》嘛！小枫要批评你了哦，看书不仔细，罚你以后每期看PG BAR十遍，外加默写两遍。

看到倒数第二句话时小枫心里还挺高兴,心里琢磨着终于有读者知道心疼我了……结果,竟然心疼的是PSP！！！55555你们都是坏人……一提到PSP小枫就郁闷，某人为了做攻略抢走我PSP都半个多月了，现在还当着众人的面声称那是他自己的东西……我想玩的话还要管他借……（从旁边路过的剑某：不是我,不是我，不是我……）



非常生动的休闲图，好在大家的饮料不是某人特制的……

福建石狮 陈章康



上海市 何虹帆

上海果然是卧虎藏龙之地，请受在下一拜，期待看到你更多的来稿！

占用几行字来回答下几位朋友的问题：暗凌是动漫饭，《全金属狂潮》当然喜欢，现在还经常把刻了盘的第一部动画拿来温习。《封神演义》也喜欢，大学的时候强抢了朋友的一套漫画来，看了好久才还人家，最喜欢里面的普贤。

再占用几行字来表示对紫铃的歉意：呃，不小心把你当成了MM作者，请原谅我犯下的这个错误吧，如果你也是loli控的话应该能理解偶的心情……

某枫最近很是为我们PG的图区得意，只要闲晃到小沛身边的时候就会炫耀说：看我们的画稿多漂亮，你那些没得比了！结果当然是被小沛扁回来了，笨蛋！



上海市 Harry

这张名为《致Amy书》的划稿是本期的No.1哟，我喜欢！



安徽滁州 陈功

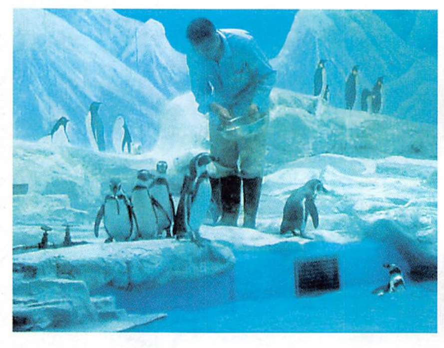
手的比例还略有欠缺，LOLI应该更可爱一些啊。



上海市 Monme

照例是一寄就好几张画稿，我个人比较偏爱dark，所以翻了180度来放。

◆动物园之行



借着上期杂志刚截稿的间歇，小枫带着女友去了一趟北京动物园。游玩一天下来最大的感受就是这不愧是首都的动物园，不仅动物种类众多并且覆盖面极广。园林的占地面积也是真够大的，小枫二人几乎是所有地方都逛了一圈,到最后只觉得腰酸腿疼，累得不行了。不过收获还是蛮大的,看到了不少珍贵的活生生的动物。在回来的路上,女友开玩笑地说:“把你关在动物园笼子里，挂个牌子写上‘《掌机迷》小编岚枫’估计也能有不少人来看，不过不排除都是来往里扔饮料瓶、香蕉皮、烂柿子的。”“……回家再收拾你……”

◆特别感谢新疆石河子的王勇读者送给小枫的“四叶草”

首先小枫要非常感谢王读者的好意，关于四叶草的传说也听过不少，只不过一直都没有亲眼见过这个神奇东西。刚收到王读者寄来的“四叶草”时着实吃了一惊，以为真是传说中的神物，后来查了下资料才了解到这并不是“四叶草”，真正的“四叶草”叶子形状应该是“心形”的。不过这些都没有什么关系，小枫依然十分感激王读者的友情相赠，如果你送给我的“四叶草”真的能够实现小枫一个愿望的话，我许下的愿望实在再简单不过了，那就是《PG》和小枫可以永远的成为全国掌机玩家最好的朋友，希望我这个不太奢侈的愿望真的能够实现吧！

掌机迷2006年第十六期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.62的抽奖活动截止时间为9月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

60期中奖名单

PSP	
四川成都	文　聪

NDSL	
天津	赵旭炜

SCMINISD	
上海	李家衷
云南大理	陈志青
辽宁大连	滕　峰
浙江温州	岳　海
河北霸州	李　戌
四川广汉	王耀衷

EZFLASH4	
重庆	佘晓阳
上海	潘春光
北京	于明涛
河南平顶山	于　洋
贵州贵阳	王　硕

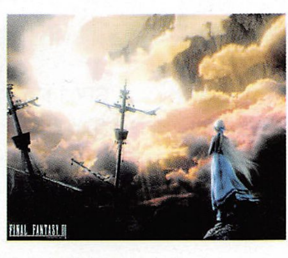


翔武

冷面的怨念

前段时间，和多年不见的朋友一起去吃饭，除了烧烤，我们还点了冷面吃。结果几个人都被这冷面伤了，转天都在闹肚子，怨恨啊……

FF3发售日临近



期待已久的《FF3》终于快要发售了，对于这款对儿时深有影响的RPG，最近的感觉有点绷不住了。看着发售前众多相关的消息，真是越看越激动，恨不得转天就是24号，就能买到游戏。此外，我非常看好这次的洋葱剑士。顺便借借地方帖下最近的桌面，真是非常喜欢这张艾丽亚的。



剑纹

Blog就是博客，前两年挺流行的。最初老外发明的用途是记载各种专业资料，提供给同行或爱好者进行交流的空间。所以作为“液内”人士，我也是有个Blog的。去年天气最热的那几天，我百般无聊在网上发现朋友的Blog。问他的结果是，做Blog非常容易，是人就会。于是一个简单的博客诞生了。最初我还记录了一些憧憬做出惊世骇俗游戏大作的心情，后来也论为了日记博客，还遇到了一个博客朋友。

“朋友这个概念比较深,属于当事人双方的,互相承认并且心照不宣。比如,我说你是我的朋友,而你说我不是你的朋友,那咱俩就不是朋友,当然一般不会当面说,不同于什么暗恋崇拜或师徒等关系。”她在我的这段话后留下了一个脚印：“神保佑……9月21日19:04”。这之后我也常去踩她，我们成了朋友，阿伯仿佛回到了童年……

其实，在你留言之前，我也恰巧上了你的博客。真得很巧！



暗凌

近来为搬家的事情忙的焦头烂额，在短短的8天里办好了把原来住的地方转租出去和寻找新的住处看房交房租签合同外加去电话局办固定电话和ADSL移机业务的手续，感觉现在虚脱中，好在只要明天搬完东西就没别的事了。

比起楼上某枫半年搬三次的记录来，我一年搬两次已经算是不麻烦的了。搬家搬得离编辑部越来越近了，从新的住处步行到编辑部不超过10分钟，这样我就无法体验另外几位小编的挤公共汽车和骑自行车健身的乐趣了。不过没关系，有得必有失是肯定的啦。

预定本期杂志完工之后请个长假去上海看望老妈，本来打算到入秋之后气温下降时再去的，但是几日前老妈打电话来说遭遇车祸，于是立即将此出行计划提前两个月实施，好在老妈伤势并不严重。不巧现在正逢暑假末期，火车票还真是难买啊，如果有多啦A梦的任意门该有多好啊，妄想中……



月葛

该死的北京又玩起“变脸”，结果在制作攻略途中得了点小感冒，还好不是很严重。但是却消耗了不少时间，还有让偶玩游戏的心情受到了影响，该死的天气，偶恨你……一个很重要的日子接近中，那就是今年的日本语能力等级考试就快要到了。可是偶还有很多书都没看……练习题也没做……单词也没有背……怎么办啊？于是刚刚下决心每天晚上一定要看书。可是每天8点才到家，然后每次拿起教科书，翻了第一页，偶就碰了怪物“睡魔”一匹；第二页，梦魔使用了FF3战士的技能“逼近”；第三页，偶被它华丽的扑倒在床鸟(>_<b)。在这个危机万分的时刻，偶大喊：噢～哦～应援团！呼～～华丽的歌曲果然振奋人心，偶打个S出来后感觉果然好了很多，然后再挑战更加激动人心的最高难度……回头一看，啊列？已经23：59了鸟？各位晚安！ZZZzzz……m(_ _)m

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答

问 最近玩《圣魔光石》，其中的隐藏商店在哪里，怎么进去？会员卡有什么用？雷暴、净化之光这些远程魔法在哪买？

（陕西省西安市 李逯生）

在第14章“男、女主角路线都有”、第19章分别有3个隐藏商店。在通过这关之后，在大地图行军时，只要队伍中有角色携带会员卡，到达相应的位置也能进入隐藏商店。会员卡的作用就是进入隐藏商店，而远程魔法、勇者系武器等高级武器和道具在隐藏商店中就有售。

（ALUCARD）

问 1、《晓月》如何达成GOOD ENDING？怎样才能进入混沌？BOSS RUSH模式要怎么才可以打出来？光之大剑在哪里拿？

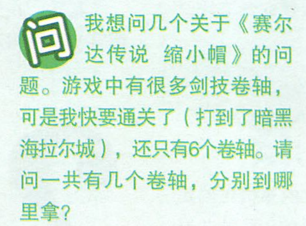
2、《机战D》倒数第二关到底怎么过啊？那些机关是必须有我方机体吗？可我过了7回合也GAME OVER了，而且胜利条件却是敌人全灭。我用地图炮一击扫除干净后还是有敌人来，最后就GAME OVER了。

（赵普）

1、GOOD ENDING需要装备着96号、105号魂和变蝙蝠的魂去打恶魔城最上层的BOSS。然后发生苍真觉醒事件，随后就可以去黑门打尤里乌斯，到混沌打最终BOSS，进入GOOD ENDING了。

2、敌人剩5机以下的话就会在下一个爆破的地点无限增援。尽量派机动力高的机体突击爆破。每爆破一个能量装置就多出7回合时间，全部爆破完后要求7回合脱出，可以全部打包带走（装舰），脱出点在左上，移动力慢的家伙不如一开始就打包好了。

另外，全部爆破后全灭敌人是可以过关的。



问 我想问几个关于《赛尔达传说 缩小帽》的问题。游戏中有很多剑技卷轴，可是我快要通关了（打到了暗黑海拉尔城），还只有6个卷轴。请问一共有几个卷轴，分别到哪里拿？

（浙江省林海市 郑亚奇）

其中8种剑技是在5个道场里学会的，首都左下道场可以根据剧情推进而学会4种剑技；火山上一处密道里的道场学会1种剑技；首都王城花园右边草丛里的密道里的道场学会1种剑技（需要把周围火堆点燃照亮房间才可以学）；大湖地图的左下部有棵树进去后的道场可以学会1种剑技；当以上7种剑技全部学会后去沼泽里推开左下角的墓碑后进去学会最后1种剑技。

（**ホ－リ**－小狮）



问 《SD高达G世纪A》的机体图鉴中，我有两台机体搞不到，一个是GP03下面的那台，另一个是粉色强袭下面那台，请问该如何得到？

（凌建洋）

GP03下面的是ZZ高达变成G战机的形态，需要用ZZ高达变形获得。粉色强袭下面的是强袭脱掉PS装甲的形态。

（hwz1015）



问 《光明之魂2》中，一个老头去了蘑菇森林，如何才能将其救出来完成该任务？

（天津市河西区 刘清源）

进入蘑菇森林后，找到倒在地上的老头，扔一个蘑菇给他，等他站起来后再扔一个天使之羽让他回去。打完迷宫后，去城里找老爷爷就可得到**マツタケ**。



问 《火红/叶绿》能通过正常途径单机收集齐图鉴吗？不能的话，通过交换妖怪可以吗？要交换妖怪的话，请分别给出两版本单机收集不到的妖怪序号。

（广东省韶关市 赵奉君）

当然不能，火叶版本来就是要和宝石版互补抓不到的图鉴，只有通过交换才能增加图鉴的数量，还有一部分精灵需要用到刷卡器得到，而部分神兽如许愿星等仍然要通过官方的活动。正常情况下要集齐386图鉴是不可能的。

单机收集不到的太多了，

宝石版中202之后（芳缘图鉴）的全部都在火叶版，由于数量过多，在这里不方便刊登，请谅解。

（皮卡秋）



《黄金太阳2》中冲击波如何得到，锻治村左边的宝箱如何获得，不继承记录能不能集齐72只精灵？

（广东省中山市 卢业明）

冲击波要在打完木星灯塔后和一代主角会合，他们中有人会冲击波，一定要继承记录才可以。而且不继承记录，2代的精灵有些必须要通过1代主角的精灵能力才能得到，所以2代的44只精灵也收不全。

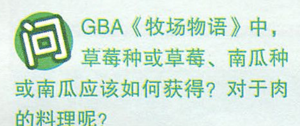
（ALUCARD）



《洛克人EXE6》可以和《新我们的太阳》联动吗？选择什么进行联动？

（上海市杨浦区 洪钰翰）

需要用无线联机设备，然后在联机画面输入L L L L L R R R R R L R L R SELECT START 开启“**クロスオーバーバトル2**”选项。



GBA《牧场物语》中，草莓种或草莓、南瓜种或南瓜应该如何获得？对于肉的料理呢？

草莓要春季作物出货各100以上，南瓜要夏季作物出货各100以上，菠菜要秋季作物出货各100以上（以上的“作物”不包括在中国商人那里买到的）。

肉的料理指什么？如果是肉丸粉的话 在商店里就可以买到了。



1、GBA《牧场物语》中，杂货店MM所有爱情事件是什么，这个游戏可以生孩子吗？

2、PSP中的模拟器下载后放在哪个文件夹里？下载的游戏又放在哪里才能运行？

3、我的PSP是1.5版的，下的一些游戏放在ISO里面可以运行，但其他一些游戏放在里面却不能运行，这是怎么回事？

（王红鑫）

1、条件:MM心黑或以上：
时间:三、五　AM10:00至PM1:00
地点:杂货店
选择选“说真的，有点困难‥”，卡莲的爱情度+3000，杰夫好感度+20，道具栏有空格的话，可拿到“牧草种子”，选“没问题”，卡莲的爱情度不变，杰夫和沙夏好感度+20。
条件:MM心紫或以上：
时间:一、四、六 AM10:00至PM1:00
地点:杂货店
选择:选“月泪草种子”，卡莲的爱情度+3000，沙夏好感度-10，杰夫好感度+20，选“猫薄荷种子”，莲的爱情度-2000，杰夫和沙夏好感度+20。
条件:MM心蓝或以上： 时间:三、五 AM10:00至PM1:00
地点:杂货店
选择:选“能”，卡莲的爱情度+3000，笛克.杰夫和沙夏好感度+20，背包里有空格，可得到“卡莲的葡萄酒”，选“该有别的事”，卡莲的爱情度-2000，笛克.杰夫和沙夏好感度-10。
条件:MM心黄或以上：
时间:一、四、六 AM10:00至PM1:00 地点:杂货店
选择:选“尝”，卡莲的爱情度+3000，杰夫和沙夏好感度+20，选不“尝”，卡莲的爱情度-2000，杰夫和沙夏好感度-10。
婚后一个月怀孕，怀孕后两个月生孩子。
2、模拟器下载后放入PSP目录下的GAME目录中，一定要先放没有%的，然后再放带%的，不然会运行错误。
3、有些原版ISO即便是用DEVHOOK这样强大的引导程序也是不能运行的。



我玩《怪物猎人P》，听说做搬运任务最好带上强走药G，我看调和列表里需要狂走液和熟肉，但我烤肉烤不好，有没有简单的办法啊？

其实，搬运任务用一般的强走药就可以了，生烤肉很好烤，增强剂可以在行商婆婆那里买到，效果的持续时间是3分钟，比较充足了。

包打听

Q:《永恒传说》中シゼル城中水属性房间的谜题怎么解开？
（上海市闸北区 李俊彦）

Q：GBA《牧场物语》男生版中是否有美人鱼？如果有，怎么和她相遇？和她的结婚条件又是什么？
（云南省安宁市）

Q：PSP的《天地之门》在通关几次后，剑谱100%回收有什么用？天地之门中有什么隐藏要素吗？我的PSP是1.5版的，《GTA》应该怎么存档啊，我为什么存不上呢？

Q：《马里奥64DS》中，瓦里奥门旁边的白框门是做什么的，里面有什么？
（辽宁省北宁市 张迪）



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《铸剑物语3》小游戏纪录 最新纪录

挑战者：金鑫龙



在看了57期的封神榜后，本人经过一天半的挑战，终于打破了鹰之守护的纪录。

首先挑战前要做好准备工作，装备要调整好。小弟选的装备是剑和拳套，辅助装备选的是大型炸弹几个，其它随便放不放，我那把剑的技能是光属性近距离攻击，拳套则是万年不变的北斗百裂拳，攻击力最好加到999否则打起来会很不爽的，速度和防御都要高，防御不高会被打断，速度不够的话就不能随心所欲的去做出动作和攻击了。

准备工作完成后就能进行挑战了，前几位挑战者有的说是要靠运气，有的说要靠技术，小弟认为两者缺一不可，都占挑战的百分之五十。首先我挑战的是第一个小游戏，第1、2两个BOSS一击必杀，要注意的只是跑动的距离和挥剑的时机。第3、4个BOSS靠的是运气了最好当你冲上去的时候三人正好挤在一起，这时我们要做的就是手起刀落。两刀就大功告成了。接下来就是打那条幻龙鬼了，这时偶准备的炸弹就派上用场了，首先要做的是冲上去，在跑动过程中要调整到炸弹（这里说一下，如果对自己的操作水平有信心的话就不要按START，我基本上都是不按的），在其下巴和脖子之间的地方拿出炸弹，由于拿出的时候已经触碰到BOSS，炸弹就会瞬间爆炸，不需要等待的时间。下一个BOSS是只千年蝙蝠妖，要做的事情就是冲上去用炸弹炸它，具体位置还是由大家自己去摸索，都说出来就没什么意思了。一般会剩下几百点HP，在炸弹爆炸后的一秒钟左右再冲上去挥一剑就可以了。下一个BOSS和幻龙鬼的做法一样，就不复述了。终于到了最后一个BOSS了，虽然是最后一个，但却是最简单的一个了，冲过去在可以碰到它头的地方熟练的拿出炸弹，之后我们就可以看见它幻化成过眼云烟，消失在我们强大如神一般的玩家面前了……





接着偶要来虐待第二个小游戏的BOSS了，装备如上无需变更，此次挑战和上面的挑战不一样，上面是靠的运气，这个挑战最考验的就是技术了，因为BOSS们根本没有防御的时间，就被我杀掉了。第一个BOSS冲上去隔开一个身位，也就是刚好用北斗百裂拳打得到他的地方，使用技能。1、2、3、4都是如此没有太大的技术含量。下一个是两个BOSS，但是也是比较简单

的，首先向右边跑，在跑过右边的那个人后再向左边走，这样可以把酒糟鼻大叔引过来，又可以把娘娘腔推过去，此时两个人就在一起了。这时要把握好时机，此时就可以用放剑的技能了。接下来的两个BOSS和1至4的BOSS一样，冲上去耍一套北斗百裂拳，让两位BOSS回家吃冷饮去。接下来的BOSS有一个召唤兽，冲上去百裂拳伺候，召唤兽出来后会有2、3秒的无敌时间，我的做法是先向反方向走（记住是走，不是跑！）。大约在其无敌时间快过的时候转身拿出炸弹扔过去，在炸弹飞到他身上时无敌时间正好消失，同时他也一命呜呼了。最后一个BOSS的攻击力会让技能放到一半的玩家停止释放技能，这个BOSS很阴险，攻击力也是比前面的BOSS高，为什么这么说呢？那是因为放技能时如果距离远了一点点，他就会跳起来，如果太近了，他就会用剑挥你让你无法释放技能，经过小弟数次尝试，发现只要在他的剑的攻击范围之外的一步处，他会像个小白一样用剑挥你，但这个距离刚好挥不到玩家，偏偏我们的技能可以放到他，在放技能时向BOSS的背面冲过去，就在技能快结束的时候连砍几刀，BOSS就这样莫名其妙的挂了。



ボスアタック	00:15:15
ライバルアタック	00:22:51
EX1アタック	01:39:41
EX2アタック	60:00:00
セーブ	

ボスアタックバトルが遊べます

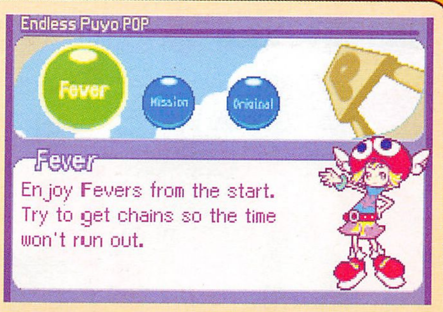
注：以上图片仅供参考，并非小游戏的挑战过程。最后小弟奉上我的QQ：44346409。希望有更加厉害的达人来破小弟的纪录。

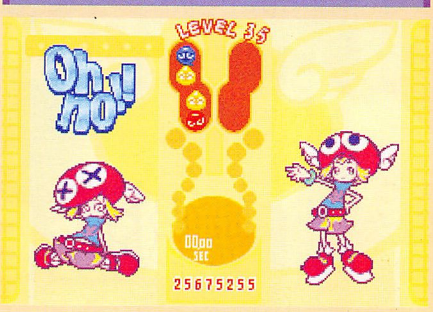
《噗呦噗呦 狂热》挑战心得 高分挑战

挑战者:GQM

这次我要挑战的是一个很好玩的游戏，在小时候，这个游戏的中文名字叫做《IQ大挑战》，记得当时和弟弟联机，玩的不亦乐乎，带给了我们无穷的乐趣，这次，游戏又加入了新要素："fever" 模式，在游戏中，这个模式可以一发逆转败局，所以，练好这个模式就成了游戏的关键。

这次我要挑战的就是无穷练习模式中的"fever" 模式，为了增加难度，难度选"hard"。挑战开始！

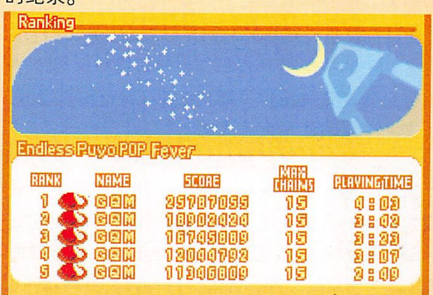




挑战是有技巧的，上手玩一会就会发现，如果出现"All Clears"有很高的加分奖励，所以好多人一上来就太注意泡泡的排放，虽然拿到了"All Clears"，但是却耽误了很多时间，结果得不偿失。正确的方法是，先稳扎稳打，把连锁数加上去，再寻找"All Clears"的机会，你就节省了大量的时间。

还有要注意的就是，连锁数最高能达到15，但是，由于泡泡消去是需要时间的，如果前期（20级以下），15连的泡泡消去，最快也要13秒，如果你剩下的时间不够，建议你两面开花，快速消去泡泡，获得时间奖励，再想办法15连。到了教高等级时，泡泡的消失短了，30级以上要10到11秒。

最后一点那就是运气了，运气好了，可以打出超高的分数，运气不好你再有技巧也打不了多少分。下面是我成绩的截图，希望大家都来破我的纪录。



RANK	NAME	SCORE	MAX CHAINS	PLAYINGTIME
1	GQM	25787055	15	4:03
2	GQM	18902424	15	3:42
3	GQM	16745889	15	3:23
4	GQM	12044792	15	3:07
5	GQM	11346889	15	2:49



幽游白书的归来

文/绫小路义行

翔武：貌似这一次的标题总算是正常了些，但这句式看起来好眼熟啊。
绫小路：最近这《凉宫春日的忧郁》不是很红嘛，尽管暂时还没出掌机游戏版，但至少这“XXXX的XX”的句式早就是全国皆知的经典格式了。
翔武：喂……重点不是这个吧，这个“归来”是怎么回事，莫非……
绫小路：《超人归来》不是刚上映结束嘛！
翔武：你这废柴，你的人生只剩下KUSO了吧！
绫小路：你觉得你有什么资格说我么。（-_-）

如果要评选日本动漫史上最欠人海扁的漫画家，富坚义博这个名字无疑是要排在第二位的——至于你问我谁是第一位？我会很坦然并诚恳地回答你：CLAMP。能将一部《X》拖了这么多年不完结，并能心安理得地将十来年前就被帝释天啃光光的阿修罗王复活在2006年，还将最可爱的小罗莉活活地拉拔成失忆少女，还逼着她哭着喊着说那句“风太大我听不清清清”的无良台词，这这这残忍的手段着实该遭人唾弃。考虑到中国人习惯性的排名手法，这CLAMP一杀出来就是四朵金花四大天王四环主路（呀！又塞车了！）四喜丸子的拉帮结派式阵容，明显输阵又输人的富坚义博，充其量也只能排在第五名的位置上朝着失之交臂的亚军宝座挥着手帕。

虽然仅此而已，却也相当了不起了，这名叫“富坚义博”的男人！仅凭着一部大长篇就一跃成为那个时代最炙手可热的当红作者，更能红到只画一张人物线条图就能堂堂地被杂志当作封面的地步——这还不算，画《HUNTER X HUNTER》画到一半，心血来潮地跑去生儿子，还扬言不等儿子进大学就不将结局画出来——话音刚落，那边已经有一帮70年代以前出生的读者蹲在墙角嚎啕大哭了：“我这辈子是见不到了……”（无条件地想起了某个关于上帝与中国足球的笑话）

这还不算完，这家伙就连娶老婆也都要大张旗鼓兴师动众一番，其妻凭借《美少女战士》成为当之无愧的变身系少女漫画的领袖人物，所以在他们新婚燕尔甜蜜无双的好一阵蜜月期内，都有无数富坚的粉丝在提心吊胆地担心着会不会看到奇牙冷不丁地冒出一句“美少女战士——变身！”来。好在尽管情节拖沓得比中国队成为世界杯冠军还要让人绝望，但事实证明《HUNTER X HUNTER》依旧是部正统热血的少年漫画，而能够完全不在意别人的眼光就公然地大叫着美少女战士变身这种丢脸口号的也只有一个吴佩慈。（翔武：好好的你又把娱乐八卦扯出来做什么？！）

富坚的拽不是毫无道理的，能令他拥有之后一切名声的作品确实曾经人气鼎沸：《幽游

白书》，我只要说出这四个字来，你就一定知道。

单从名字的隐蔽性来看，富坚义博无疑具有极强的预见性。比如当父母问起孩子“你现在看的是什么书”时，“七龙珠”、“圣斗士”等诸如此类的名字显然完全没有“幽游白书”来得具有高超的欺瞒性，光是这名字的云山雾罩式不明所以，就足以给人留下像是在读“史记”、“黄岗中学数学二模试卷”之类的错觉。

然而即使名字听起来有着“岳阳楼记”一般的高深晦涩，其实际的情节却是十足的RPG传统风格。故事的一开始，就从身为男主角的浦饭幽助为了救孩子而被卡车撞死开始——看惯了鸟山明式起名模式的读者，在第一眼看到“浦饭”二字时，脑海里陡然浮现出的印象，大概会是“他是不是天津饭的儿子”等等的无厘头吧。随之出现的冥界使者，则直接推翻了大多数人心中被祖母灌输的“阴曹地府全是牛头马面老妖婆子”的固有思维——以至于这种祖母式的训诫，在我们的人生中占据了相当长的一段时间，至今仍在怀疑曾风靡整个90年代初的牛头牌奶油冰砖，是否就是受了这种牛头马面的“教育”而被人逐渐遗弃的……还是和路雪的精选巧克力味雪糕好吃啊，虽然鲜奶红豆捞的味道也不错……（翔武：不是让你来推荐冷饮的品牌的！）

这个身为第一男主角的浦饭幽助，从出场起就以“浓眉大眼硬挺鼻”的绝对男主角式造型，先入为主地在读者脑海里打下沉重的烙印：“呀呀，看他的样子，莫非又是一个超级赛亚人？！”尽管后来的事实证明，这小子既不会头发竖起也不会肌肉猛然暴增地撑破衣服（“呀！飞影又把幽助的衣服撕破了！”），然而其不断地增强实力并且可疑地毫无悬念地陆续战胜比自己强大得多的事迹，多少还是走上了七龙珠式的传



统路线。只是那为了救其灵魂与肉身合体而强迫某少女献出的那一吻，就多少有点情深深雨蒙蒙多少楼台烟雨中的琼瑶风格意味了。

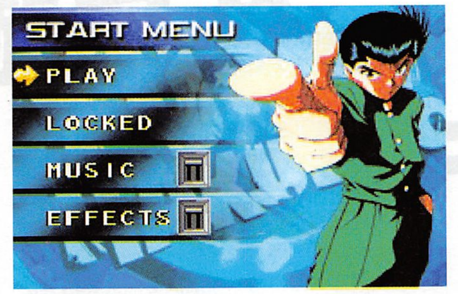
当然，那个叫牡丹的骑着扫把漫天飞的家伙，尽管算起来骑扫把的时间比哈利波特还要早，可是除了会因为述职而丢脸地乱哭之外，剩下的唯一能力就是作为解说员而不断地充斥在漫画的篇幅里不断地占据着每期连载的有限空间罢了。

桑原的登场，多少是有些搞笑的意味包含在其中的。一身笔挺的学生制服搭配算魁梧的身材，原本留给别人的背影是那种“他怀里抱着橘子，慢慢地爬过月台”的亲切好感的（翔武：朱自清又招你惹你了？！），天然卷发并在额头前方纠结在一起的发型，更有着樱木花道式的灌篮高手特征——然而这个家伙不仅完全打不好篮球，就连五官也是一副“樱木花道被人群殴打到脸部抽筋”的走形样貌，不仅粉碎了无数天真少女的憧憬，更以“浦饭一行人走在街上，桑原的脸一出现就完全破坏画面”的无美感式存在，残忍地将读者的最后一点幻想尽数破灭。然而作为灵能力者，桑原的实际战斗力还是不容小觑的。随心所欲地将灵力化为长剑，其实际表现形式多少有着抄袭杰迪武士的嫌疑，可这种大热天旅行在外因为口渴于是买来西瓜不愁没刀可切的便利性，也使得桑原一度在欧巴桑和家庭主妇间成为相当受欢迎的角色。



如果撇除某胸大无脑的妖怪路人甲不谈，真正意义上出现在漫画里的第一个BOSS，莫过于飞影其人了。这个在初期完全以狰狞恐怖被打成三等残废的二郎神形象示人的妖怪（翔武：…………），在抢夺秘宝的章节时一向是以刚愎自用

加上动不动就口出“我要统治世界”这种三流BOSS才会说出来的台词闻名。即使在面对能力尚未完全被开发的废柴幽助时，都是一副为了成全“主角必胜，逆天也得胜”这样的中心思想而不惜牺牲自己光辉形象的大义凛然状。伴随着幽助毫无悬念的胜出，原本像三等残废二郎神这等的角色，完全可以被读者干脆利落地忘记，然后期待漫画作者再塑造出一个比一个“没有最丑只有更丑”的敌方角色来。不过之前就已经说过了，就像富坚义博会红不是没有理由一样，他会那么欠扁也不是没有理由。由于创作新人物着实费脑又费力，在暗黑武斗会篇正式展开的时候，作为我方强有力的支援，飞影的再次归来无疑是富坚山穷水尽疑无路之后的柳暗花明又一村。你说富坚胆识过人早就埋下伏笔？回去好好翻翻你手中的漫画吧：你确定刚登场时被打得差点连他妈都认不出来的飞影，与武斗会上那个身材明显匀称不少并且眉眼呈越发清秀化的少年是同一个妈妈所生？！飞影的得意长处在于他那几乎无人可比的速度，那瞬间移动到敌人后方的脚力在如今看来有着与某死神队长的瞬步诡异得相似，而当飞影面对着一个个越来越强的对手时，他也终于拔出了腰间的长刀……他，他，他……万解了！！



幻海这一角色的设置，无疑也是富坚为了节省脑细胞帮老婆构思水手服裙子上的蕾丝而做出的妥协。如果从一开始介绍幻海出场，就遵循着“少年误打误撞地破了棋局，于是逍遥子将毕生功力尽数传入其体内”的天龙八部式路线发展，那么这个有着粉红色头发的矮小老妇，其地位大约也就等同于《网球王子》里的欧巴桑教练一样，会成为一个明明有出现在漫画里却被所有人都跳过无视的典型代表。在暗黑武斗篇里再次登场并神秘地将头包成一个蛋黄肉粽，所有读者都心知肚明的晓得是幻海不甘寂寞出来露脸，而漫画里的主角们还非得都装出一副完全搞不清状况的样子，看得人满肚子辛酸和委屈。随后伴随着战斗的日益白热化，幻海的面罩终于被人一把扯下，露出一张无比美艳的脸来——看惯了飞天御剑流师徒轻松驻颜的设定，这一颗呀小白杨站在哨所旁的树皮状脸庞，陡然变成了春天的故事般的青春明媚，多少让原本就有些胃动力不足需要吗丁零帮忙的读者，更加地感觉到胃部在激烈地扭曲着。

小阎王这一角色的设计，在习惯了鸟山明式的某某大师是只猫某某冥王是只猪某某卡拉是条狗的模式后（翔武：喂喂！最后那个是电影好不好？！），基本上在还没登场之前，对于这种只存在于主角系幻想里的“恐怖大魔头”形象，大多数读者早已抱着“究竟是鸡呢还是浣熊呢”的看好戏心态，等待富坚充分发挥他的想象力了——事实证明富坚的想象力果然还及不上鸟山明的肚脐，“小阎王”果然真的就是小一号的阎王而已，没有半点动物的特征多少让人心灰意冷（翔武：这有什么好心灰意冷的？！），而动画版里某大妈的配音除了会让樱战饭唏嘘一番男人婆果真变成男人之外，更让如今被海贼团迷了神智的粉丝再回过头重温动画的时候幻想着那小阎王什么时候也能拉长了手臂在高楼间摆荡。好在“变身”这一基本属性在与武内直子结婚后也被传染到了富坚的身上，虽然没指望飞影能变身成二郎神杨先生（他，他又万解了！），但好歹正太变美少年还是十足养眼又拉风的——比较奇异的是，这小子无论何时都要含着奶嘴不放以凸显自己乳臭未干的身份，但一边含奶嘴一边还纵情大叫的能力多少也算得上是某绿藻头三刀流剑士的鼻祖吧！

就算我不来废话（翔武：你还知道你自己说得都是废话…），有眼睛的人也都看得出来在这个五人团队里，人气最高的还是有着美型外表的藏马。基本上也的确从读者调查的统计表格里能看出来，这藏马–飞影–浦饭–幻海–桑原的排列顺序，已经以血淋淋的证据说明了不管你如何努力，长得不帅不酷不美型就永无出头之日的事实。身份为妖狐的藏马，从一出场就以火红发星星眼高山鼻海洋肩玉笋手甘蔗腿金莲足的形象，迷得无数怀春少女争先恐后地对自己的男友发起了热烈批判：“呸！看你那稻草发铜铃眼酒渣鼻挑夫肩芭蕉手箩筐腿鹅掌脚的德行！”“…………”藏马的美貌完全配得上他妖狐的身份，就连一出手都是华丽得闪着爱情之光的玫瑰乱舞，轻盈优雅的身资在空中盘旋，那四散的汗滴都凝结成雪花纷飞一般的唯美景象：“呀……是和路雪！”“…………”（翔武：–_–# 你究竟要对这个牌子的雪糕痴迷到什么时候？！）如果就这么觉得“美貌”的定义是如此浅薄的话，那读者的智商



大概也就只适合在与多啦A梦Q太郎蹦蹦跳跳仙太郎的交往中虚度光阴。之前已经再三点明了富坚的老婆是那将绚目变身进行到世界尽头的水手服控武内直子（直子大妈在家COSPLAY穿水手服的样子真让人有点起鸡皮疙瘩…），于是继小阎王从正太变身成美少年之后，美少年也不甘示弱地同样开始变身——啊啊，有着火红发星星眼高山鼻海洋肩玉笋手甘蔗腿金莲足的美少年变身之后，是有着阿尔卑斯山的雪白发日月潭湖水的澄清眼珠穆朗玛峰的硬挺鼻马尔代夫海岸线的温柔肩香格里拉碧玉竹的纤细手京都神社鸟取柱的修长腿荷塘月色清香袭人的玉脂足的完美美少年么？！妖狐化之后的藏马显然已经以“美得根本不像人，他本来就不是人”（翔武：这算哪门子的对诗？）的姿态，远远凌驾在所有出场角色的人气总和之上，即使他的名字始终因为跟“蒙牛”的对仗工整而始终遭到伊利的排挤（翔武：-_-b 又关乳制品产业什么事了！），但他在飞影因为无法掌握黑龙炎杀波而右手残废时所流露出的莫名关心，还是从点滴中反映出了二人曾在西部一起骑马放羊做牛仔的事实。

尽管同时代的光芒早就被《七龙珠》《灌篮高手》甚至是资历稍浅的《浪客剑心》所掩盖，但无可否认的是，作为开创了新纪元漫画势力的一员，《幽游白书》的号召力和人气都是不能被忽略的。那是一个时代的象征，也是富坚深深地感染上商业习性的开始（噩梦啊……）。

值得庆幸的是，与大多数的动漫改编游戏的质量让人忧心不同，《幽游白书》的游戏版有很多作品的质量还是十分优秀的，而诞生在掌机平台的几作，至今看来都仍然保持着不错的口碑。

以游戏类型来划分的话，单是RPG式的游戏在GB和GBA上就各有一作的素质值得一提：GB上的《魔界之扉》尽管流程短画面也显得粗糙，但由于剧情方面引入了大人气的仙水，并以忠实于原作的情节收尾，因此在玩家引发的轰动就当时来说还是具有相当规模的。至于GBA版的《灵界侦探》，则以忠实于动画版的路线，从浦饭成为灵界侦探开始，一直将故事进展到了铲除四圣兽和与户愚吕交手，就情节的完整性和流程长度来说，这一作的内容还是相当丰富的。

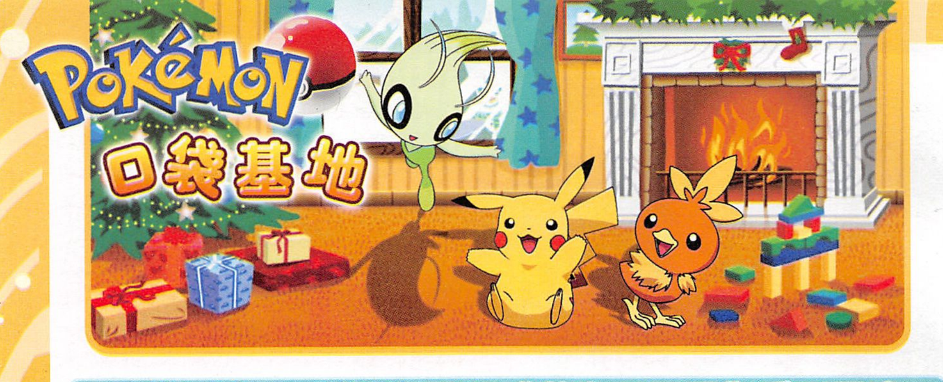
不过由于漫画题材的特性，以及角色人物众多的缘故，即使是RPG也无法展现出原作最引人入胜的精髓。于是作为改编的游戏系列中的《暗黑武术会篇》和《魔界统一篇》在发售的初期就获得了预料中的关注。大量原作人气角色的加入以及相对严谨的出招设定，都极大地提升了这两作的娱乐性。想要尽情体验原作中酣畅淋漓的战斗爽快感，这两部发行在GB平台上的作品是必不能错过的！

如今距离漫画连载完结已经有许多个年头了，但令人惊讶的是，时间并没有减淡这部作品的经典程度。随着DS平台的普及，这部经典漫画也即将迎来新生——预计于06年秋发行在DS上的最新作，将会带给人以怎样的惊喜？这个估计要等到游戏正式发行的时候才能知道了。

格斗和热血，大概是从上个世纪80年代以来，一直从日本覆盖到了全亚洲的漫画风潮，也是漫画里永不可缺少的振奋元素。

那群少年的身影，早就在跨世纪钟声响起的时候，渐渐隐没在不断喧嚣着的海贼和忍者身后，我们一次又一次地为“三刀流奥义 三千世界”和“雷切千鸟情侣大放送”（翔武：后面那个又是什么东西？！）的绚目华丽而感动万分，但等一切的纷华都慢慢地沉寂下来，或许最直接的感动，还是那一发毫不起眼甚至可以说是朴实的灵丸吧……

幽游白书，感动归来。



口袋周边 口袋妖怪剧场《苍海の王子》系列周边

和往年一样，Pokemon第9部剧场《苍海的王子玛娜霏》7月15日在日本各大戏院上映后，与其先配套的各种周边产品也陆续上市了。和电影相关的口袋妖怪周边的种类历来是最多的，就让我们来看看这次有哪些新的产品。

最吸引玩家眼球的自然首推电影中出现的新精灵的毛绒玩偶，色彩斑斓的叉尾浮鼬、小巧玲珑的小球飞鱼让人爱不释手，电影中的主角——神兽玛娜霏更是购买的首选，即使将来不能在新的《口袋妖怪珍珠/钻石》游戏中得到它，能够买到正版的玩偶还是值得欣慰的。



与电影直接相关的依然是带有兑换券的电影票（W**ミッション**引换券付亲子**ペア**），包括了大人和小孩的套装，大人票的售价是1300日元，小孩票则是800日元。让大人陪伴小孩一起欣赏其喜爱的动画，真是温馨而感人的安排，不知道中国的孩子们将来有没有这个福分……当然更吸引人的是与票捆绑的W任务兑换券，玩过NDS《口袋妖怪Ranger》的朋友就知道W任务的实现需要任天堂官方在游戏中输入一段数据触发相应的事件，从而在游戏中出现新的场景并捕捉到No.386迪奥西斯，而这段数据的唯一来源就是该电影票的兑换。



服饰上自然也少不了口袋电影的踪影，这件T恤无论是基色还是主题图案，都是以电影中的蔚蓝色海洋作为背景，加上以玛娜霏为代表的在电影中出场的各种各样的水系神奇宝贝，真是既大方又气派。在历代的口袋妖怪游戏中，玛娜霏是唯一的一只海洋幻兽，得到它估计不会比梦幻、雪拉比、许愿星来得简单。每只幻兽都带给我们一个神秘的故事，这次玛娜霏的传说是不是更加引人入胜呢?



另外一类小巧玲珑的周边产品就是这种PM手机挂饰，除了我们上面介绍过的几种新PM，还有大家熟悉的皮卡丘、音符鹦甚至是海底霸王海皇牙。挂饰的做工非常精致，挂绳以海洋的深蓝色或者是纯白色为主色调，每个PM还配有一块标有名字的浅蓝色铭牌，当然如果你不喜欢，也可以取掉它而不会影响到整体的美感。

与生活密切相关的周边也不少。这是两个大小不同的限定版容器，右边的水杯比较小，方便

这款杂志内容有些杂乱，望以后游戏少一些，内容多一些。（孙其玮）
男，12，山东省青岛市北区长春路二号六号楼六单元201，266000



携带，印制的图案就是苍海的王子的电影宣传画，上面标有电影上映的日期和地点；左边的绿色透明水壶容量比较大，配有的提带可以背在肩上，相对而言更实用一些，图案比较有新意，选取电影中典型的主角PM们来搭配，当然文字下方照样忘不了为电影的上映写上广告。



肩包也是常见的周边。笔者见过的苍海版的肩包也就是这种黄色印有海皇牙和玛娜霏图案的,个人感觉不是很好看,图比较小,色彩也淡谈的。不过相信随着电影的热播应该会出售更多种类的电影版包袋,到时候再选择喜欢的购买也不迟。



看得出这是什么东东吗？Tomy公司出品的口袋周边总是那么特别，以电影中的精灵们为主题的苍海的王子纪念瓷器，既可以作为收藏品，也能够用于装饰，富有光泽的釉质表面色彩鲜艳,上面的精灵以及文字都是凸起的，摸上去很有质感，你可以更加形象地感受到新精灵的模样,而不再仅



仅是在电影中看到的只能凭空想象的影像。

Tomy还出品了电影版的小型曲棍球台（**ポケモンミニエアホッケ-**），似乎每年伴随电影的上映都会有不同主题的曲棍球台出售，喜欢PM和这类游戏的朋友甚至可以将这一系列收集起来。即便不是如此，你也可以和朋友一起来玩模拟曲棍球的游戏，看谁能够最先将球弹入对方的大门！



最后来看看电影的宣传纸制品，苍海的王子玛娜霏的宣传标签和袋子（苍海**の**王子**マナフィ★ステッカ-**&袋），宣传品的种类和数量非常多，形式也各不相同，标签很多地方都可以见到，推广时候发放的广告，购买卡带时里面带有的宣传画，还有周边产品的附赠品等等，图案大多都是电影中的精彩画面。相对而言袋子的图案会简练些,色彩更艳丽些——无论哪种形式，都是为了电影的宣传推广,总之一句话：千万别错过了观赏！

文/皮卡秋



游戏外传 野蛮女孩与倒霉记者

◆趣谈口袋帅哥候选人

众所周知，口袋游戏中有诸多令眼睛小如竹节的小刚朝思暮想的美女，（不过好像每次都是带着一颗崩溃的心去看耳科医生……）当然，红遍世界各地的动漫自然也不乏帅哥的吸引，口袋中称“帅”的物种的范围要大于其他的动漫角色——不仅有人类，也有精灵呢！或许是他们使许多MM捧起了GB、GBA、DS。如今让我们一个个地请出来吧。



◆小智的劲敌

如果按照出场顺序的话，这位理所当然是第一弹——小茂（四面八方传来尖叫声）！一开始便与小智成为宿敌的小茂，无论是长相还是对PM的了解程度都胜了小智一筹，毕竟他有一头帅气的茶色头发，一双令人陶醉的双眸，一副天生俊俏的面孔，有着成熟的谈吐与气质！（太迷人了！太感动了！先擦干激动的泪水）

作为大木博士的孙子，训练精灵上自然有一手。小茂行动总是要比小智快一步，对战的技术也要比小智老练许多，这与大木博士的培养和熏陶是分不开的。在常磐道馆与阪木老大对决的时候，小茂都以流畅的招数迅速解决阪木老大的两只精灵，只是胸有成竹的小茂怎么也不会料到守护常磐徽章的是个转基因的家伙，任凭谁也难以取胜，何况一个出道不久的小帅哥呢。更令人惊愕的是，这样一个帅男孩，就可以胜任常磐道馆的道馆训练家，能有这样的成绩，也算是事业有成吧。

我们的小茂每每出场，都是香车上满载着追捧他的美女，足以让小刚羡慕嫉妒（小刚突然跳出来，浑身燃烧地喊道：“早就看你不爽了！”小霞、小正谁都行，拉他耳朵！），这些美女们还乐此不疲地高呼着“小茂最帅”、“小茂必胜”！小茂胜利时有她们的欢呼，小茂在石英联盟落败时有她们的痛哭。总之，有着这个强大的粉丝团，看来小茂争取正选是志在必得了。

◆龙的使者

这显然是一位响当当的人物，四天王之一的渡先生。（更为震撼的尖叫声延绵不断……现在为您插播一条新闻：我们刚刚收到来自外太空的电讯：“适才宇宙中发生5.1级强烈地震，似乎是由于很强的声波造成的，所幸没有造成人员伤亡，宇宙中心已派出迪奥希斯正在调查震源与原因，希望地球人民配合我们的工作,谢谢”）



渡先生是龙系PM的至交，坐在快龙身上翱翔天际，红色的头发和身上的披风随风飘动，相当有魅力。这位帅哥虽然在TV中出场次数不是很多，但总是以正义的化身，卧底在敌人内部，奋斗在战斗前线。就拿AG中古拉顿与海皇牙的争斗中来说，卧底在熔岩团的渡先生的表现相当出色，先是以红色暴鲤龙向小刚他们表明身份，再伺机救小智和整个世界；对于阻止海皇牙暴动的策略也是相当有效：让小刚他们骑着红色暴鲤龙引开海皇牙，利用古拉顿的力量化解海皇牙的愤怒，最后自然是功德圆满。如此的表现应该“升级当干部，就任分部长”了。

不过让人不可理解的是，“特别篇”漫画中的渡先生怎么就由正义的化身摇身一变成了个BT狂，而且那种老练、镇定与智慧荡然无存，竟是那么幼稚地喊着要建立什么“只有宠物小精灵的世界”的口号。还有，动画与漫画中的渡先生的实力是“强中之强”，怎么在GB、GBA里就只带着一群“被急冻光线一一击毙”的家伙，而且

不同的世界有不同的乐趣，有不同的人，有不一样的人生。（朱星财）
男，18，珠海市九洲大道3033号银石雅园7栋2单元707，519070

还自惭形秽地称赞小茂的实力。表现实在令粉丝们不大满意，很让人怀疑是不是由邦拿假扮的。

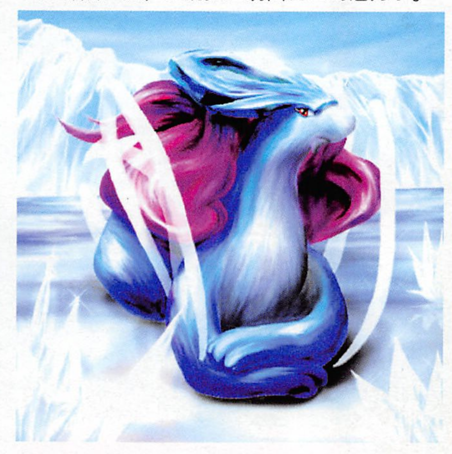
◆华丽大赛的佼佼者

AG中新增的比赛项目便是华丽大赛了，这之中有两位训练家是大家公认值得一提的（哈利先生咬着露脐装一副焦急的样子）。先说说英俊少年瞬吧，瞬是华丽大赛场上小遥的终极对手，每逢遇上定是一场苦战，胜利还是不敢奢望的。手持一朵红玫瑰的瞬，有着绿色的头发，喜欢穿着紫色的上衣，这便与他的最佳拍档——芭蕾玫瑰不谋而合。天生就是在华丽大赛颇受宠爱的芭蕾玫瑰，又有瞬这样帅气十足的训练家，还有蜻蜓龙、雨翅蛾等同伴作陪，就更加有努力的动力，以自己华丽的舞姿为瞬赢得一枚又一枚的缎带勋章。瞬也有自己的粉丝团，但他们从不集体露面，只是坐在观众席上呐喊助威，这似乎就逊色于小茂了。只有其中一集，P.M.D.M的成员聚在一起为瞬加油。瞬也总是在高手的挫败中迅速成长，这也就让我们感受到像他这样的帅哥就生活在我们之间，而不是天才国度之中的人。

另一位是……（哈利先生，请您放松，就凭您的气质应该能在他们之中找到您的意中人，写下一段BL佳话，所以您就没必要非要往这里面挤了）另一位是拥有彩虹龙的Mr. Robert，长长的金发，紫色的英格兰传统绅士西装，真的很适合这位出场很少的绅士。然而，只要Mr. Robert出现在华丽大赛的现场，全场都会为他的气质所心动，无论缎带勋章，还是缎带奖杯，都非他莫属。作为公爵的彩虹龙，更有一种别致的和祥之美，蕴含着深厚的力量，仿佛来自大不列颠的女神。虽然没有强大的粉丝团，不过凭气质当为正选绝对没有争议。（哈利先生，您不要太沮丧，如果这里面没有您喜欢的偶像，可以在下面挑啊，千万别想不开啊，这个世界还需要您为大家增添笑声呢……）

◆精灵帅帅团

《宠物小精灵》的主角当然是精灵了。386里必定也有大家心仪的帅哥（哈利先生，您不是要装扮成恶魔仙人掌吧？也好，也许您能当选哦），如喷火龙、巨钳螳螂等，数都数不完呢，挑几个大家公认的聊聊吧。陆基亚应该是很酷的PM！前几天在北海道旅游的时候，偶然到了一个渔村，发现陆基亚是这里村人的祖先所崇拜的神灵（音似，大概就是海之神吧），很像是中国战国时期庄子在《逍遥游》中写到的“鹏”。看来，陆基亚是很有来头的。陆基亚在剧场版中的表现还算令人满意，尤其是最后以**エアロブラスト**破灭野心家的春秋大梦，简直是帅呆了。要是真有这么一只浑身银装的帅气PM，真是幸福呢！顺便提一句，暗黑陆基亚的暗黑旋风也在NGC上掀起了轩然大波，这就更证明陆基亚的魅力了。



小智的木守宫也有不错的人气指数。虽然第一战就遭遇了滑铁卢般的惨败，被饭匙蛇的毒尾伤的不轻，不过他那不服输的秉性确实不错，最终练就了一身不错的本领。奇怪的是，每当遇上七夕青鸟，小智都毫不犹豫派它上阵，难道是为了帮木守宫克服对天敌属性——飞行系的心理障碍？谈到心理问题，这位酷哥可是相当严重的：它就那么喜欢叼着破树枝，饭也不吃（以为自己超能啊！靠冥想补身子），同伴也不理，孤僻症很明显！

《裂空の访问者》中Ryo的火焰鸡的表现也给影迷们留下不错的印象。火焰鸡在游戏中更是大展拳脚，除了不错的攻防，还有可观的招式，打起来也是帅气得很，是很多玩家的爱将。记得城都联盟中小智的喷火龙也是败在火焰鸡的脚下,看来这位也是实力很强的帅哥。

其实，这些是仁者见仁，智者见智的问题。究竟谁帅气，谁美丽，谁潇洒，谁可爱，都是以大家各自的喜好为标准。写一些东西，仅希望大家在口袋的世界里得到更多的快乐，这是最重要的。以我们最熟悉的口号收尾吧：大家也快去收服宠物小精灵吧！(小智、小刚、小次郎、哈利先生……你们不要紧吧)

文/ Mew・Kethrym

雪人走了，岚枫不要被绫小路气死。（李家程）
男，16，上海市浦东新区长岛路1560弄3号2406，200129

黑历史
将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺

我是月莺，各位读者好。这次《掌机迷》开设一个新的板块《黑历史：将一切向月亮倾诉》，这个板块主要是高达的相关内容的各种信息。很荣幸以后将由我来给大家主持这个栏目，我并不能算什么高达达人，只是看过几部动画而已，所以以后也许会有些弄错的地方，如果出现这种情况请大家来信指出，我会虚心接受指导。本来这次第一次独立主持一个栏目可以高兴一下，可惜最近一个消息让广大的高达FAN们都无法高兴起来。



名声优铃置洋孝因肺癌去世

以机动战士高达中给布莱德舰长配音为代表、给总多作品配过音，并且出演过舞台剧的资深演员铃置洋孝于2006年8月6日因肺癌去世，享年56岁。



他临终嘱咐如果他死了，就用下面这张照片来作为遗像，尊重他的遗愿，并且放出他个人一些资料。

世界上只有一件事情是一定的，那就是人一定会死。布莱德舰长永远的要离开我们了，以后的新配音也许并不比铃置洋孝差，但是在高达FAN的心中，只有铃置洋孝才是布莱德，只有在他的麾下，阿姆罗、夏亚、卡谬、捷多等一线主力机师都得到了成长，那一声声指挥仍然留在FANS们的心中："左边弹幕太薄了，在发什么呆呢？"

诸位，最后让我们全体默哀3分钟来为我们伟大的舰长送行！

艺名	铃置洋孝
生日	1950年3月6日
星座	双鱼座
出身地	爱知县
性别	男
身高	167CM
体重	60KG
职业	演员、配音
代表作品	龙珠（天津饭）
	机动战士高达（布莱德舰长）
	浪客剑心（斋藤一）



黑历史的机库

这个栏目将会每一期为大家介绍一台具有代表性的MS（或者MA），目的是以其为话题展开，能够了解到更多的该MS的故事。

U.C.0079年1月31日，吉翁与联邦签订了南极条约。条约明文禁止了核生化兵器的使用，因此扎古去除了核装备。由C型改良而来的MS-06F扎古Ⅱ就成为吉翁军的主力MS。狭义上所称的"扎古"，就是指MS-06F型。本型在一年战争时期总计生产了4000架以上，包含MS-05的话就是8000架以上（典出「Bクラブ」70号「GUNDAM CENTURY」），是吉翁军各型MS里量产数目最多的机体。

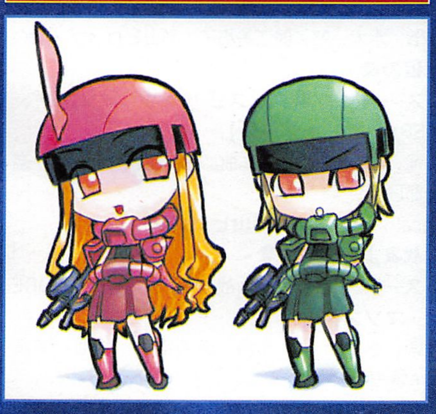
扎古作为泛用量产型MS，可说是非常的优秀。其优秀的泛用性能让他在宇宙、地球都吃得开，稍微改装以后更是能适应水底、沙漠等残酷的

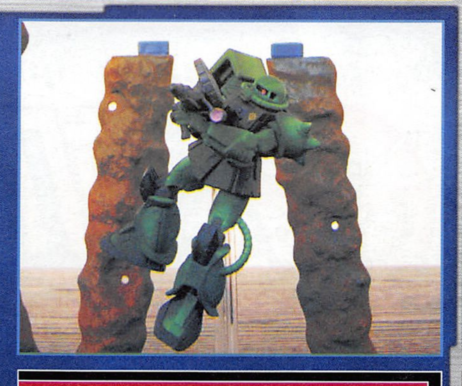
地形。低廉的造价也让它有着惊人的产量。性能上虽然不如后来的MS，但是其在战争初期优秀的操作性、稳定性让他受到众多吉翁公国的王牌驾驶员的青睐。后来的所有MS几乎都是建立在这台机器的基础上的，其中当然也包括高达。这台集合着泛用性、拓展性、生产性于一身，再加上驾驶员对于它的性能的信赖，与对后来MS开发做出的贡献，扎古Ⅱ毫无疑问被称为“MS历史上最高杰作”（引自《SD高达G世纪》）。在最新的《高达G世纪P》中它的能力也是毋庸置疑的，240mm榴弹炮有着前期很高的攻击（4000），消耗也非常少，而且有着很高的进化潜力。

开着扎古Ⅱ成名的吉翁公国驾驶员不计其数，下面来介绍几个比较有名气的：

夏亚.阿滋纳布

0079年随着吉翁独立战争的爆发,初登战争舞台的夏亚就在战场上创下了独自一人驾驶渣古击沉联邦军麦哲伦级战舰三艘、沙拉米斯级巡洋舰七艘的辉煌战果。并且也在军中赢得了“红色彗星”的称号。当时的座机就是扎古Ⅱ,而且是他的座机扎古Ⅱ中最有名的“红色有角的家伙是3倍速度”。





黑色三连星

有名的“最萌三大叔”，如果在现在日本这个流行大叔萌的时代，他们一定会很红火的吧？生不逢时啊！你们记得住他们的名字么？分别是盖亚、奥尔迪加、马休。

“一周战争”后，因盖亚表现十分出色，被破格晋升为少尉。而上级也看中了他们三人配合默契的特点，将三人以“黑色三连星”的名称组成特务小队，盖亚任队长。据说当时他们的座机已经不是MS-05，而是换乘了MS—06。他们最大的功绩就发生在1月16日的“鲁奥姆”(ルウム)会战。“黑色三连星”凭借“连续喷射气流攻击”完美的配合，突入数量占压倒性优势的联邦军舰队中心，击沉联邦第一联合舰队旗舰“阿南凯”号(アナンケ)，并擒获了逃出的雷比尔将军。当时这就是扎古Ⅱ最颠峰时期。

除此之外还有红色闪电强尼，白狼松永真等众多ACE都有驾驶扎古Ⅱ立功的记录，篇幅有限就留后续吧。该结尾了么？嘿嘿，用一句被说到烂却又最经典的话来结束这第一期的话题吧？

“是男人就开扎古！”

机体番号	MS-06F
机体代号(日文)	ザクⅡ
出现作品	机动战士高达（0079）
机体类型	泛用量产型MS
制造商	吉翁尼克公司
所属	吉翁
初次配备	U.C.0079
技术参数	
内部环境	标准式驾驶舱
尺寸	头顶高：17.5米
全高	17.5米
重量	本体重量：58.1吨
全备重量	73.3吨

装甲材料及结构	超高张力钢（超硬钢合金）
发电机出力	951KW
推进力	2×20500KG+2×1000KG=43000KG
加速度	0.59G
地上速度	88千米/时
装备及设计特征	传感器探测有效半径：3200米 180° 姿势变换所需时间：1.7秒
选用武装	脚部3连装导弹荚舱×2
选用手部武器	120mm机枪，弹鼓供弹，100发1弹鼓，备用弹鼓收纳于后方裙甲上;280mm火箭筒,4发1弹舱，收纳于后腰装甲上；热能斧,收纳于侧面裙甲上。240mm榴弹炮。



最近发售的《15周年纪念歌曲集》是一张不错的CD，有兴趣的朋友快去收一张吧。



近日，在《超级机器人大战》15周年纪念专集的发售日举行了ORIGINAL GENERAION LIVE。

《超级机器人大战OG 15周年纪念歌曲集》中集结了“机战”系列制作人寺田贵信以及被称为动漫歌曲四天王的水木一郎、堀江美都子、影山广信、MIQ，是一款全部歌曲都将重新录制的专集。混声部分则有JAM Project的远藤正明、北谷、福山芳树3人，野村义男和永功一两位也作为吉他手特别出演。

其中《热风！疾风！塞巴斯塔》和《超越时空》这样的老歌将重新进行编曲，另外，水木一郎作词的机战15周年纪念歌曲《Heart of steel》也将被收录其中。还有由渡边宙明的作曲、寺田制作人作词，水木一郎辅助作曲而成的《钢之方舟》等歌曲，是一张非常豪华的专集。

这张专集在8月11日发售(现已发售)，价格为2800日元，由Bellwood Records发售。

在专集发买当天，将在东京台场的ZEEP东京召开“ORIGINAL GENERAION LIVE”演唱会。出演者和专集相同，包括水木一郎、堀江美都子、影山广信、MIQ四人。JAM Project和远藤正明、北谷、福山芳树也将登场。

内容则是《超级机器人大战》的特别演唱会，将有随“机战”的进化而生的歌曲以及在演唱会上被大家所熟知的固定歌曲。

“机战15周年纪念专集发卖纪念，水木一郎特别活动”将在8月25日于东京秋叶原山木软件馆活动中心召开。

超级机器人大战OG 15周年纪念歌曲集收录曲目

1. スーパーロボット大战～プロローグ～

作曲・编曲：中山信彦／**ブラスアレンジ：はぐれ**云永松

2. 热风！疾风！サイバスター

【《魔装机神**サイバスター**— THE LORD OF ELEMENTAL》**テーマソング**】

作词：田中麻衣子／小泉正宏　作曲：田中伸一　编曲：米光 亮

Vocal：水木一郎／堀江美都子／影山**ヒロノブ**／MIQ

3. 钢の魂

【**スーパーロボットスピリッツ**CM**ソング**、《SRX》**テーマソング**】

作词：**なかの★**阳　作曲：渡边宙明　编曲：奈良部匠平

Vocal：水木一郎／影山**ヒロノブ**

4. 战友よ。～第二章～

【**スーパーロボット**大战α ORIGINAL SCORE **テーマソング**】

作词：**さかい**大　作曲：渡边宙明　编曲：斋藤jake慎吾

Vocal：水木一郎

5. 我ニ敌ナシ

【**スーパーロボット**大战α “龙虎王”“虎龙王”**テーマソング**】

作词：**さかい**大／**なかの★**阳　作曲：鹤山尚史　编曲：KANKE／**ブラスアレンジ：はぐれ**云永松

Vocal：水木一郎

6. 龙虎天翔～我等ニ敌ナシ

【第3次**スーパーロボット**大战α “真・龙虎王”“真・虎龙王”**テーマソング**】

作词：**さかい**大　作曲：渡边宙明　编曲：米光 亮

Vocal：水木一郎

7.热き血が勇气に～ロボットジエネレーション赞歌～

【スーパーロボット大战F　イメージソング】
作词：渡边宙明 / ROBONATION青年团　作曲：渡边宙明　编曲：奈良部匠平
Vocal：水木一郎

8. 钢の战神

【第3次スーパーロボット大战α　“SRXアルタード“バンプレイオス””テーマソング】
作词：さかい大　作曲：渡边宙明　编曲：米光亮
Vocal：水木一郎 / 影山ヒロノブ

9. 时を越えて

【第2次スーパーロボット大战　オープニングテーマ】
作词：さかい大　作曲：田中伸一　补作曲：饭冢昌明　编曲：笹本安词
Vocal：水木一郎 / 堀江美都子 / 影山ヒロノブ / MIQ

10. 钢の方舟

【スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION　“ハガネ”战斗用BGM】
作词：寺田贵信　作曲：鹤山尚史 / 水木一郎
编曲：佐藤和郎
Vocal：水木一郎

11. Heart of steel

【スパロボ15周年记念ソング】
作词：水木一郎　作曲：须藤贤一　编曲：须藤贤一
Vocal：水木一郎 / 影山ヒロノブ

12. 钢の魂　Remix
DJ　Dr. Knob



在这张图上聚集了众多《机战》系列中的Q版机体，看你能认出多少机体和登场作品。



香车衬美女，永远的虚拟赛车女皇——永濑丽子

随着PSP版《山脊赛车2》和未来PS3平台上《山脊赛车7》（以下简称为《RR》）的公布，永濑丽子小姐的迷人笑容又再次展现在世人的面前。这位仅存在于虚拟游戏世界中的美少女，却可以凭借她的一颦一笑而倾倒无数的游戏玩家。

永濑丽子小姐初登场的舞台是PS平台的《RR4》，当年的游戏无论素质优劣都会拥有大量品质参差不齐的CG动画。玩家从最开始对惊艳画面的赞叹，逐渐的对其失去了兴趣并开始厌烦这种商业性极浓的炒作方式。在《RR4》之前NAMCO推出的三款作品，虽然也拥有着不错的销量和口碑，但离真正意义的超大作却仍还有着些许的差距。不知道是制作者的灵光一现还是真的对玩家做了仔细的调查，《RR4》的发售吸引了当时无数玩家的眼球，虽然说《RR4》就游戏本身来说的确拥有着相当不俗的素质，但是似乎人们的注意力已经开始出现了转移。当玩家看到游戏的片头动画中出现的那个拥有曼妙身材的美少女时，无不为其所深深吸引。虽然说此时的CG动画已经成为当时游戏中的家常便饭，但这样拟真并且动人的片断却使许多还处于青春期发育中的蒙胧少年对其充满了憧憬。一时间无论之前是否喜爱熟悉该系列的玩家都加入了“漂移”的队伍，《RR4》最终的销量突破了百万，成为一款名利双收的经典作品。

一个美女，并且仅仅是一个虚拟世界中的人物，却可以拥有如此大的魅力。这不得不说是个奇迹。“永濑丽子神话”为其他厂商提供了非常宝贵的借鉴经验。大家不约而同的开始重视起美女的宣传效果，许多游戏甚至还会启动一些现实中人气非常高的明星来为其做代言。在游戏产业逐渐商业化的今天，美女已经成为了其中一个十分重要的组成单元。

与PS2平台首发的《RR5》因为启动了另外一位虚拟的赛车女郎深水蓝而使玩家对厂商提出了强烈的抗议。永濑丽子清新灿烂的笑容早已深入人心，突然变成了成熟风格的“深水大姐”人们接受起来似乎困难了一些。但《RR5》终究素质不凡，又是与PS2平台一起首发的作品，销量也算勉强说得过去。到后来的《RR革命》中，赛车女郎竟然变成不同国籍的两个人，分别是日本人速水和西班牙人吉娜。且不论此二人在游戏中到底有着怎样的恩怨与离合，就形象而言也丝毫无法与永濑丽子相提并论，再加上《RR革命》本身莫名其妙的模仿起《GT赛车》走上了拟真路线，系列游戏的爽快风格荡然无存。这两点使该作成为了一款彻头彻尾失败的作品。此二女后来还在DS上的《RR》再次出现，但依然没有引起什么话题。

PSP版《RR》与XBOX360版的《RR6》中永濑丽子的复出说明了只有此人才有资格做《RR》系列的赛车女郎，甚至称其为全世界人气最高的虚拟赛车女郎也绝不为过。虚拟人物虽然没有真正身份的存在，没有所谓的感情与人格。但是她却拥有着一个永远青春并且没有瑕疵的的外表，她会吸引着人们不约而同的喜爱上同一样事物。永濑丽子是一位女神，也是一个奇迹。她所创造的神话也许永远无法有后人能够企及。她带给我们的是永远美丽的回忆，希望这样的点滴感情可以永远伴随在我们的左右。PSP版《RR2》发售在即，与永濑丽子再次邂逅的日子不会太远了……

永濑丽子

身高：165cm
体重：48kg
三围：B/W/H 85/58/86
血型：A
擅长：游泳
喜欢的食物：蔬菜通心粉汤、炸土豆片
兴趣：旋转球
喜欢的游戏：吃豆人、块魂
假日活动：出外享受驾车乐趣
梦想：宇宙飞机驾驶员







↑速水与吉娜这两位赛车女郎的出现也不过只是昙花一现。



↑→永濑丽子也成为了热门的COS对象。

↑《RR5》中登场的深水蓝并没有达到预期的效果，人气远不如她的前辈。



→相马茜，称霸日本赛车界的赛车皇后，其人气之高甚至在国内车迷中也有不小的影响力。

冷饭大王《幻想传说全语音版》预定发售特典DVD

预计于9月7日在PSP平台上发售的《幻想传说全语音版》将发售特典DVD，凡是在日本地区贴有特定的《幻想传说 全语音版》宣传海报的游戏店铺均可以进行预约服务，此次的预约特典是一张DVD，其中收录了对话广播剧、声优访谈、游戏设定插画以及珍贵的影像。喜欢本作的玩家可以尝试着托关系从日本预定吧。不过估计这张DVD流入国内后价格也一定会不菲。



《幻想传说》这部作品作为“传说”系列的开山之作，不仅在十几年的时间内保持着超高的人气，还在玩家群中获得了一个不太好听的称号——“超级冷饭大王”。虽然说过去优秀的作品被翻出来重新复刻推出，在业界是再正常不过的事了。但是《幻想传说》自从1995年以48Mb的大容量登陆已经进入晚年的SFC平台后，又先后在PS和GBA两部平台上推出了移植作品。让人没有料到的是，今年夏天玩家将迎来《幻想传说》的第三次移植作。同一款游戏在四部主流机种上都有出现，这在业界来说都是一个奇迹了。不管玩家买不买厂商的账，反正游戏是出了，貌似还挺有诚意。全程的声优配音不知道是不是真的能够成为游戏的卖点，但厂商的黔驴技穷也实在是显露无疑。不管怎样，《幻想传说》这部作品都是一款足够优秀并且值得一玩的游戏，能够在PSP上再度重温那首曲风悠扬的主题歌《梦は终わらない こぼれ落ちる时の零》就已经让人很满足了。

《怪物猎人 狩猎工具收集生活》登场!

商品名	怪物猎人 狩猎工具收集生活
编号	1241203
价格	5670日元（含税）
高度	约40mm~190mm
颜色	8种+SECRET 2种
发售日	2006年10月下旬





对fans来说，游戏中相关内容的实体化无疑极具杀伤力。接下来要给大家介绍的《怪物猎人 狩猎工具收集生活》就是这样的东西。它是一套《怪物猎人》中的武器和道具模型包。整套包括8种武器和相关道具，还有两个“神秘”的随机武器道具。这套豪华装备预定今年10月下旬发售，现在已经接受预定。

总不能把这些武器和道具直接放在桌子上吧！所以对应这套微缩武器道具，Capcom又公布了一套二人的角色模型。这两个人是剑士和弩手，把这些武器和道具给他俩装备上非常合适，角色组装而成，并且配有安全放置底座，可以方便地放在桌子上。这套角色模型定于今年11月发售，定价3150日元（含税）。

值得注意的是，这些模型的做工精良。使用了部分金属制成，更具质感且质量上乘。而且考虑到儿童，模型的尖状部位没有使用金属，保证了把玩的安全。



Capcom陪伴玩偶BOX



商品名	Capcom陪伴玩偶BOX
编号	9906099901
价格	4200日元（含税）
颜色	12种（6种原创，6种重制）
发售日	2006年9月

又是一个游戏中角色实体化的BOX。《Capcom陪伴玩偶BOX》收录了众多Capcom游戏中出现的知名女性角色的玩偶，一共有7个角色。她们是春丽、嘉米、莫尼卡、丽丽丝、英格丽特等。这些女孩可爱动人，真得很符合陪伴玩偶这个称号。这些玩偶共有12种颜色，6种原创和游戏中一样，6种重制增加了收藏价值。

每套8个一组，玩偶颜色随机获得。这套玩偶最大的价值是其设计者都是原型设计，他们分别是圆应文彦、小林真、岩仓圭二、石田英一等。无论是喜欢她们的玩家，还是模型爱好者，这些玩偶都不应该错过。这套《Capcom陪伴玩偶BOX》定于2006年9月发售。

不可思议的天尊游戏——寻找爱系列



商品名 寻找爱（Finder Love）
价格 5040日元（普通版）
对象区分 12岁以上
发售日期 2006年6月29日





谁说Capcom除了丧尸、格斗、一闪就没有别的了？你看到的这几个美女模特就是Capcom推出的Finder Love系列游戏主角。今年6月Capcom在PSP上推出的Finder Love系列，主角是3名楚楚动人的女模特，玩家扮演一名摄影记者，为她们拍照，并且可以通过特别事件触发一些相关的剧情。当然游戏主要是以摄影为主，还有一些Mini游戏可以玩。

这个不像游戏的系列PG没有作过关门的介绍，所以在《魔界村》回归的日子里，把这款轻松的游戏找出来介绍一下。其实，这个系列根据模特不同，分为3部作品。这3个主角是原史奈、星野亚希、工藤里纱。对日本模特熟悉的玩家可能认识。

游戏已经于2006年6月29日发售，普通版定价5040日元，限定版定价9030日元。虽然这个系列没有“邪恶”的成分，但是由于美女为主角，所以才有12岁以上才能玩这个游戏的限制。

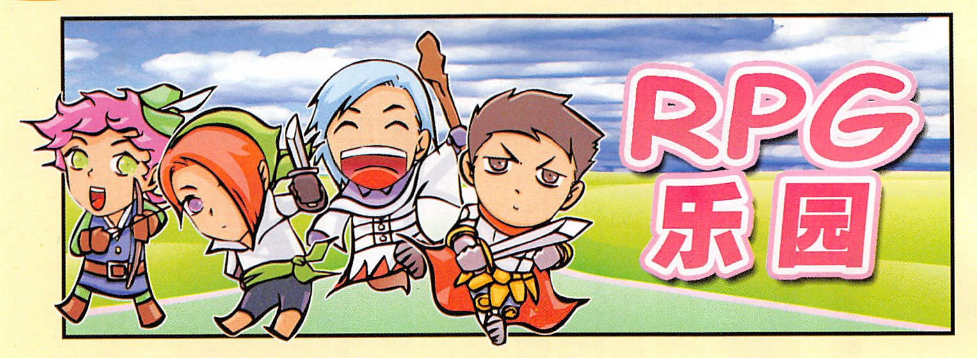


极魔界村官方攻略本

商品名 极魔界村官方攻略本
编号 9906083103
价格 1260日元（含税）
发售日 2006年8月31日

《极魔界村》已于8月8日发售了，所以Capcom在这之后推出了官方攻略本，并号称“最终形态究级解说唯一官方攻略指导”。

全书包括从初级难度到街机模式完全攻略，收录了各场地的全部地图。从隐藏物品到敌人的位置一应俱全，并且还有魔界村历史和各种资料、设计图，还有制作人专栏等。颇有收藏价值。



暗凌每天都会在MSN上跟方舟天南地北的闲扯，短则三五分钟，长则三五十分钟，虽然每天的话题不同，不过每天都会提到游戏，游戏爱好者的聊天内容里怎么会少了游戏呢？基本上，方舟遇到什么话题都会来恶搞一下，导致我经常在众人疑惑的眼神下趴在显示器前狂笑不止，这种不恶搞就会死的家伙真是太万恶了。

在做这个小栏目之前，我询问另外几个小编他们喜欢RPG游戏里的什么职业，他们的回答已经被具现化在上面的图里了。剑纹喜欢剑士（莫非因为这个原因才用了这个笔名），至于偏爱的武器方面他倒是不挑，大剑细剑都无所谓；岚枫喜欢白魔导（难道他小时候的梦想曾经是想要当医生），从这一点看出那个家伙肯定拥有一颗博爱的心（寒）；翔武无论玩什么游戏都会下意识的选择盗贼，这次也不例外；至于我，亲近自然的猎人是衷心之爱（反对暴力抵制肉搏）。

我们四人的这个组合难逃被方舟恶搞的命运，以下是他对这四个职业的精确定义，友情提醒各位读者在看之前先找个无人的地方，免得引来周围众人的目光。

剑士顾名思义是用剑的战士，但有时也会用到斧头、锤子、钻头、电锯、汤勺和中华锅等等……总的来说就是白刃战的专家。剑士们往往拥有一身足以让阿诺舒华辛力加州长汗颜的发达肌肉，以及比核桃大不了多少的脑容量。他们永远不能理解苹果为什么会掉在牛顿头上，因为苹果总是比核桃大。但这并不说明剑士都是一群迟钝的笨蛋——实际上，由于把原本应该开发智力的营养都分配到了反射神经上，他们成功地转型为身手矫健反应敏捷的笨蛋……

盗贼往往都是一脸沧桑相，总是躲在暗处皮笑肉不笑地打量着这个冷酷的世界。盗贼们总是声称这是他们充满阴影的悲惨童年造成的——虽然大多数人都对那些千篇一律的“童年阴影”的可信性持保留态度。盗贼是黑暗中的遁行者，他们左手拿着毒药，右手拿着匕首，另外一只手拿着钱包——绝大多数情况下，那肯定某个倒霉蛋的失物。有些盗贼会用面罩把脸蒙上，一般来说，这肯定是因为他们认为自己的脸还不够沧桑。

白魔导是治疗和团队辅助的大师，他们可以让自己和同伴永远保持在最佳的精神状态，相对地他们的战斗技巧也几乎可以忽略不计。但是，白魔导们有一套克敌制胜的独门绝技，当一个白魔导与一个危险的怪物面面相觑时，他会——治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗



◆RPG恶习

经常玩RPG的人99%都会有RPG恶习，最明显的一点是到处找宝箱搜刮财物，游戏里从森林到民宅以及各种迷宫都有宝箱的存在。不过宝箱里藏的并不都是金币和各种道具，也有可能是怪物伪装成宝箱，或者打开之后会被送进监牢。

◆RPG的两个亚种

大多数RPG都是回合制战斗的，作为由RPG衍生出的A・RPG则更为强调动作要素，战斗多为即时制，每一个动作都由按下对应的按键来完成，而非选择“攻击”、“防御”等指令。

另一个衍生种类S・RPG偏重战略方面，需要精确计算行动的距离和敌我双方的数据，预测敌人的行动，也许这就是很多MM玩家对“走格子”游戏感到苦手的原因吧。

治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗他打了个喷嚏治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗治疗……过了一段时间——大约一两个星期左右吧——精疲力竭的怪物终于倒在了白魔导的脚下。

猎人是森林之王、野兽克星，俗话说再狡猾的狐狸也斗不过好猎人——当然，假如碰上狐狸精就另当别论了。一个猎人往往会熟练掌握弓箭、枪械或者套索之类的技巧，他们可以在一个角落不动声色地潜伏七天七夜等待猎物上钩，最后却发现猎物已经因为二环路堵车改坐地铁了。由于长期在山林中与野兽打交道，猎人们也练就了野兽般的敏锐感官，他们甚至可以通过电线杆脚下残留的气味总结出这一带的野狗势力分布图来。

好吧，笑过之后言归正传。RPG是角色扮演游戏Role Playing Game的缩写，大多数人都知道。RPG的最原始形态，居然是白日梦，当你看了小说、动漫、电影之后，幻想自己是其中的人物，这就是在进行角色扮演。早在游戏软件问世之前，就有角色扮演爱好者们组成自发的小团体，利用闲暇的时间来玩TRPG，就是俗称的“跑团”。

TRPG最传统的玩法是，几个好朋友约好时间地点聚到一起，比如某个人的家里或者小酒馆的一角，他们之中可能有人带着食物和饮料，有人带着写满符号的纸片，有人带着几本又厚又重的



↑TRPG常用的20面骰子，其他的还有8面骰和6面骰等。



↑《罗德斯岛战记》的世界设定是剑世界sword world。

书，还有可能有人带着一大张方格纸和一些小人偶。这些人中的一个要担任主持游戏的责任，而其他的人则分别扮演一个角色，在游戏主持者给定的故事背景下，做他们想做的事情，主持者根据各种判定公式和掷骰子的结果来判定他们的行动成功还是失败。

玩TRPG的不方便之处在于进行一次完整的冒险可能会花费很久的时间，几个星期甚至几个月，跑团时常需要中断。相比之下玩游戏软件RPG就方便的多，即使需要中断，也能通过存档和读档来很方便的进行，而不必等跑团的人都聚齐之后才能继续进行。然而RPG的引人之处在于动人的剧情、光怪陆离的世界、性格各异的角色，最重要的是很高的自由度和与周围人的互动，这一点上游戏软件绝做不到标榜“没有想不到，只有做不到”的TRPG的程度。

◆RPG的世界设定

很多著名的电脑RPG的世界设定都来自同一个世界，例如《冰风谷》的世界来自被遗忘的国度。所有RPG世界的设定都是在某套规则的基础上设计出来的，比如星战、辐射。最著名的规则就是《龙与地下城》，这套规则随着时间发展而不断更新。大多数日式RPG的世界都是剑世界sword world，但是即使像FF和DQ这样成系列的游戏，每一部作品的世界设定并不是与其他作品统一的。

◆RPG与RP的关系

以前说过RP这个词可以引申为运气的意思，一种科学无法解释的现象是RPG游戏与玩家的RP有很大的关系。虽然游戏中有幸运值的设定，但是玩家的RP与幸运值是没有关系的，具体表现为当幸运值影响物品掉落时，堆了很高的幸运值仍得不到想要的掉落物品，或者当幸运值影响出必杀的几率时，幸运值很低的人物居然连续出必杀，这个时候就是玩家的RP在起作用了。(以上纯属口胡，请勿当真)



NDS版的《FF3》马上就要发售了，对于FC版来说，可能有些玩家还不了解。借这个机会，让我们一起来回顾一下FC版的《FF3》。

FC版FF3的基本资料

- 发售日：1990年4月27日
- 类型：RPG
- 人数：1人
- 价格：8400日元
- ROM容量：4MB

FC版FF3开发小组主要成员

■ 制作人：宫本雅史 ■ 监制：坂口博信 ■ 人设：天野喜孝 ■ 音乐：植松伸夫 ■ 剧本：寺田宪史 ■ 主程序员：Nasir Gebelli ■ 战斗画面：坂口博信 ■ 游戏设计：田中弘道、青木和彦 ■ CG设计：中田浩美、涉谷洋子 ■ 素材设计：石井浩一

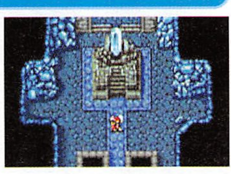
FF3在系列历史中的重要意义



首先说一说销量，《FF3》在整个系列中是第一个卖过百万的作品，销量为140万套。不过在FC时代，《FF》系列3作的销量和《DQ》系列的销量一直相差比较远，而《FF3》能超过百万，对于当时的SQUARE确实是一个不错的成绩。

《FF3》的另外两个重要意义是在系统方面。职业系统最初出现在《FF1》中，《FF1》一上来确定4位角色的初始职业，虽然在以后是可以转职的，但也只是战士转骑士这种低位向高位的转变。在《FF2》中，职业系统和升级系统都被取消了，而出现的是熟练度系统，不过这个系统由于叫好的不多，所以在后面的作品中就取消掉了。而在《FF3》中，职业系统不但再次回归，而且强化了很多。首先是确定了22个职业，比《FF1》多了很多，众多职业和完全自由化的转职系统，为《FF5》《FFT》《FFTA》等强调职业的作品奠定了很好的基础。除此之外，这一作中的熟练度是每个职业提升职业技能的潜在数值。

在《FF3》中首次出现了召唤兽，并且确立了一些“大牌”的召唤兽。在当时那个年代，《DQ》系列虽然销量不错，但不得不说，当时《DQ》系列的魔法缺少魄力，而《FF3》的召唤兽在当时确实能给人一种视觉上的冲击，这也是《FF3》成功的一个原因，也成为了《FF》系列的一大特色卖点。



SQUARE在后来曾次有过复刻《FF3》的计划，在WSC上复刻《FF1》和《FF2》后，《FF3》的WSC版曾出现在发售表中，但最后因为种种原因取消了，这张图就是当时WSC版的画面。在DS版正式公布时，坂口博信也曾表示过：“《FF3》是一款突破FC机能的作品，也是《FF》系列没有变成“最终幻想”的重要一步，我们曾想在一些平台上来展现这个作品，让更多的人能体会到当时的经典，但一直没找到合适的平台，而现在看来，已经找到合适的平台了。”

无论是对于坂口博信还是对于整个SQUARE，《FF3》在整个系列中有着里程碑的意义，也许这也是16年来一直没有移植或复刻的一个原因。



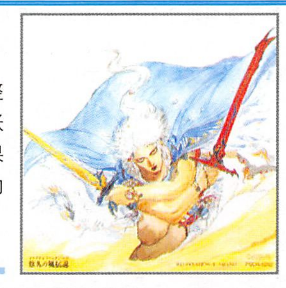
周边介绍——FF3相关音乐CD



《最终幻想III》原声音乐集

1991年发行的CD，采编自FC版游戏中，音质也和FC版是一样的，全CD共收录了44首曲子。对于原作的FANS，这张CD可以说是记录下了当时的感动，当这些熟悉的音乐再次想起时，仿佛又会想起曾经走过的迷宫和经历过的一场场大大小小的战斗。

《最终幻想III 悠久之风传说》



这张CD发售于94年3月25日。笔者对这张CD的评价很高，整张CD共分七个章节，全长52分钟。和之前的原声CD不同，这张CD中加有人语和部分人声演唱，再加上《FF3》中的音乐，效果也不是FC版的，而都是重新编排制作的。整张CD用旁白加音乐的方式讲述了《FF3》中的故事，让人很有回味。

CD曲目列表

■ 1、THE EVIL POWER OF UNDER WORLD邪悪の胎动■ 2、FOLLOWING THE WIND风の启示■ 3、MONTAGE彷徨の旅路■ 4、THEIR SPIRITUAL LEADERその大いなる导き■ 5、EBB AND FLOW阴と阳の攻防■ 6、THE DARK CLOUD凶々しき渴望■ 7、REBIRTH新たなる世界



《最终幻想III 悠久之风传说》

NDS版《FF3》的发售日即将到来了，和它相关的CD在近期也公布了。这张CD收录了NDS版的全部音源，全曲共61首。同时，特典DVD中收录了游戏的片头CG，发售时的一些影响，以及对田中弘道、植松伸夫、关户刚、河盛庆次、山中康央的特别访谈。对此感兴趣的《FF》迷千万不要错过

CD曲目列表

1. 风の追忆～悠久の风传说～
2. プレリュード
3. クリスタルのある洞窟
4. バトル1
5. 胜利
6. クリスタルルーム
7. オープニング・テーマ
8. 故乡の街ウル
9. 悠久の风
10. ジンの咒い
11. ダンジョン
12. 勇者の归还
13. 山顶への道
14. トーザス
15. ネプト神殿
16. エンタープライズ海を行く
17. 生きている森
18. 古代人の村
19. チョコボのテーマ
20. でぶチョコボあらわる
21. オーエンの塔
22. ギサールの野菜
23. ハインの城
24. 危险なショートミュージック1
25. 危险なショートミュージック2
26. 危险なショートミュージック3
27. バトル2
28. レクイエム
29. エンタープライズ空をとぶ
30. 果てしなき大海原
31. 水の巫女エリア
32. アムルの街
33. ピアノのおけいこ1
34. ピアノのおけいこ2
35. スイフト・ツイスト
36. 宿屋で寝る
37. 仲间を加える
38. 仲间との别れ
39. 踊り子のダンス
40. アイテムゲット
41. ガルーダ击破
42. 4人组じいさんのテーマ
43. 隠れ村ファルガバード
44. 巨大都市サロニア
45. 潜水舰ノーチラス
46. 海底神殿
47. ドーガとウネの馆
48. ノアのリュート
49. ウネの体操
50. 巨大战舰インビンシブル
51. 禁断の地エウレカ
52. クリスタルタワー
53. 暗のクリスタル
54. 最后の死斗−1−
55. 最后の死斗−2−
56. 最后の死斗−3−
57. エンディング・テーマ −1−
58. エンディング・テーマ −2−
59. エンディング・テーマ −3−
60. 悠久の风 −.333 mix− Music by Nobuo Uematsu / Performed by muZik
61. 最后の死斗−THE BLACK MAGES Ver.− Music by Nobuo Uematsu / Arranged by Kenichiro Fukui / Performed by THE BLACK MAGES

SEGA日志

从《铁拳DR》的移植观《VF》的掌机版移植——来自一个掌机VF玩家的心声

NAMCO与SEGA这对老冤家曾经在街机市场血雨腥风地争斗了多年，当年业界的超级厂商如今混得也不是那么太体面，双双都被迫与外人“联姻”，以勉强支撑自己的业界的地位。当年SEGA向自己的DC主机上移植《VF3》时，曾经夸下海口说游戏画面效果将达到街机MODEL3机板的XX%云云，结果游戏出来后让人大跌眼镜，各种多边形缺损的现象数不胜数，除了保持一贯优秀的操作感外，画面的优势荡然无存。相比之下，几年后NAMCO120%的移植作品《灵魂能力》推出之后，只能用震撼二字来形容，超一流的画面效果对SEGA和DC版《VF3》是个不小的嘲讽。当初为了此事SEGA的老总还狠狠地责骂了负责移植工作的开发小组。这之后SEGA对于《VF》系列的移植就谨慎得多，尤其经历了PS2版《VF4EVO》的失败教训后，不仅没有掌机的份儿，连家用机都没贪上街机版的最新作。

反观NAMCO和《铁拳》系列，GBA平台刚刚发售就在上面闪电推出了移植作《铁拳A》。的确，游戏是不怎么好玩，用2D点阵+放大缩小的机能勉强实现的3D效果只能用惨不忍睹来形容。键位的不足也使游戏玩起来感觉别扭不少。但不管怎样人家有啊！掌机玩家至少能够从这么一款不太正统的游戏中了解认识到这个系列。当初笔者也期待过SEGA也能来个缩水移植版的《VF》，但可惜直到GBA进了棺材也没见官方的一点消息。

到了次世代掌机时代，尤其是PSP的出现应该是家用机游戏移植的一个黄金时期。不仅许多大作都同步推出了PSP平台的掌机版。最让人意想不到的是，像《铁拳DR》这样街机重头作品，在没有推出PS2平台移植版前，竟然先在PSP上推出了移植作。这样大胆的举动实在是让人佩服NAMCO的胆量。且不论PSP的方向键是否适合格斗游戏，PSP版的《铁拳DR》做得绝对那叫一个有诚意！各种该有的模式一个不落，段位模式与虚拟角色自然不会缺少，而且还收录了数量众多的原创要素。身为一个VF FANS的掌机玩家看到这样的情形真是不知道该有怎样的心情，SEGA啊SEGA！什么时候能够不那么死板，带给我们更多的惊喜呢？瞻仰着那可望不可及的《VF5》；再回头看看已经被玩烂的PS2上的《VF4EVO》。真的不求别的，给PSP移植一个《VF4FT》吧……阿门……



↑街机版的《VF5》是中国玩家可望不可及的奢侈游戏。

《愿为你而死》温情周边介绍

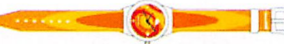
NDS发售初SEGA的原创作品《愿为你而死》以其特殊诙谐的剧情交代方式、感人的故事主线以及另类有趣的游戏方法一经推出就受到玩家的广泛好评。一年之后发售的续作《愿为你而生 宝宝从哪里来》也同样拥有不错的素质。这里给大家介绍的是几款厂商推出的《愿为你而死》周边日常用品，看看哪款适合你的胃口呢?





←1500日元，倒入热水后，杯面的图案发生变化。一个相当有创意的设计。







→3000日元，《愿为你而死》的主题手表。外出跟恋人约会的时候不要因忘记时间而迟到哦！所以要时刻戴在手上。



←1200日元的手提包包，用来装DS貌似不错。

KONAMI世界

棒球！热血！甲子园！

KONAMI于8月在DS平台上推出的棒球游戏新作《力量职业甲子园DS》在国内应该算是一款冷门的高品质游戏。深受安达充棒球漫画影响的笔者自然不会放过这样一款超级大作，第一时间入手抢先体验了一下。平心而论本作的整体素质的确不同凡响，不仅在画面的水准上又有了不小的提高，实况的音效与解说也已经接近了家用机版的效果。当然，想要喜欢上这个系列的前提得对棒球运动有所了解，否则连规则都不懂的话棒球游戏根本就无从下手了。



本作中最大的卖点自然是来自于其WIFI功能的介入，官方为玩家提供一个拥有无限扩展空间的网络平台。玩家可以创建自己的高中棒球队以甲子园为目标开始高中的三年生活，在比赛中获得经验并且锻炼自己的能力。在以往的作品中虽然也有类似的设定，但是本作中最大的改变就是每个玩家的竞争对手都变成了真人，假设玩家准备开始打甲子园地区预选赛的第一轮，并且选择连接WIFI进行比赛的话。那么系统就会在网络上搜索符合条件的在线玩家，一旦找到就可以直接进行比赛，比赛的结果将直接影响到你的成绩。如果玩家中途关掉网络或者是关机不玩的话，还会受到相应的惩罚。如果累计到一定的次数还会直接GAME OVER。这样的设定自然会大大增加游戏的投入度。就好像亲自置身于热血的高中棒球世界中。



比较遗憾的是，鉴于国内网络环境的关系，经过笔者测试在与日本玩家通信对战的过程中掉线的情况发生率极高。至少我打了这么多盘没有一次能够坚持到比赛进行完毕的。基本都是比赛进行到途中网络就会断掉而不得不重新再来。这样不仅无法继续进行游戏，更是使游戏的乐趣大减。实在是国内喜好棒球的玩家一大损失。除此之外，游戏还为玩家设置了一个自动行动的区域供玩家交流，在这里可以采蘑菇、钓鱼来增加自己的甲子园点数。也可以跟其他的玩家进行道具交换。如果玩家懂日语的话，还可以在设置好的句子中选择恰当的话与其他人进行对话，有一部分甚至还有真人发音，实在是个非常有趣的设定。该系列在日本本身就是个大人气作品，相信这一次借助DS在日本的普及量以及游戏本身的高素质，一定会再次掀起一股棒球游戏热的！

令人担忧的《胜利十一人DS》

DS版的《WE DS》自公布以来玩家的反应可以说是喜忧参半。当初E3展上像气球一样没有重量感的足球物理运动轨迹，加上游戏本身不敢让人恭维的画面表现，这些都使本来对本作抱以期待的玩家大失所望。但是，当厂商公布游戏具有通过WIFI进行网络通信对战模式时，许多玩家都转变了他的看法，毕竟其它等外在表现都是小事。《WE》系列的操作感也根本不用怀疑，如果有一个比较稳定的规则和网络平台来支持本作，一定可以获得大成功。但是对于国内玩家来说就不是那么乐观了，通过在《力量职业甲子园DS》中网络对战的体验，对网速要求高得多《WE DS》在国内很难顺畅地运行起来。如果失去了这一卖点，那么本作对于国人玩家来说就基本失去了意义。不管怎样还是等游戏真正发售了再做决定吧，但愿能够玩到掌机上的网络版《WE》！



真·三国无双2

ACT

●KOEI ●5544日元 ●记忆容量640K
●2006年3月23日发售

在大受好评的《真·三国无双》的基础上增加了关卡分歧、战马培养和四人对战等要素，2代表现更佳。

▲隐藏武将与稀有副将完全网罗

本作中的隐藏武将一共有30名，基本都是完成“无双模式”后能收集到的，其中有一些是满足关卡达成度后出现的。

■隐藏武将出现条件一览

势力	名字	条件
魏	曹操	完成魏国无双模式的赤壁复仇战
	夏侯渊	魏国无双模式一次通关
	司马懿	用曹操完成魏国无双模式
	张合	完成魏国无双模式的赤壁复仇战
	徐晃	魏国无双模式一次通关
	曹仁	完成魏国无双模式
	庞德	用曹操完成魏国无双模式

势力	名字	条件
吴	孙坚	完成吴国无双模式的长江决战
	吕蒙	完成吴国无双模式的长江决战
	甘宁	吴国无双模式一次通关
	黄盖	吴国无双模式一次通关
	孙策	吴国无双模式一次通关
	大乔	用孙策完成吴国无双模式
	小乔	用周瑜完成吴国无双模式
	周泰	完成吴国无双模式的长江决战

势力	名字	条件
蜀	诸葛亮	蜀国无双模式一次通关
	刘备	完成蜀国无双模式的第六次北伐
	姜维	用诸葛亮完成蜀国无双模式
	魏延	蜀国无双模式一次通关
	庞统	完成蜀国无双模式的第六次北伐
	月英	用诸葛亮完成蜀国无双模式
	关平	蜀国无双模式一次通关

势力	名字	条件
其他	貂蝉	虎牢关之战董卓军达成度100%
	吕布	下邳之战董卓军达成度100%
	董卓	虎牢关之战联合军或汜水关之战联合军达成度100%
	袁绍	界桥之战公孙瓒军或官渡之战曹操军或黎阳之战曹操军达成度100%
	张角	黄巾之乱讨伐军达成度100%
	孟获	交趾救援战孙权军或南中平定战蜀军达成度100%
	祝融	南中平定战南蛮军达成度100%
	左慈	其他势力的8个关卡达成度100%

本作中的副将都具有各自的技能，选择副将时除了注重个体攻击力和兵种外，更应该注重副将的技能，例如大喝可以使敌方战意降低1，突击可以使20秒内己方全部武将的攻击力上升，渡河可以使过河后士气不下降，这些技能都对战斗很有帮助。

本作中还有一些稀有副将出现，他们来自《战国无双2》和《水浒传》、《项刘记》等游戏。他们加入的条件是进入战场隐藏的宝物库，在限制时间内打败出现的武将，击破技巧是使用R键发动觉醒印或使用上文所述的突击技能。

■稀有副将出现条件一览

势力	名字	登场关卡
战国武将	真田幸村	长坂之战·曹操军
	前田庆次	南中平定战·蜀军
	织田信长	长坂之战·刘备军
	明智光秀	交趾救援战·孙坚军
	上杉谦信	汝南逃亡战·刘备军
	阿市	合肥新城之战·吴军
	阿国	定军山之战·蜀军
	杂贺孙市	成都之战·魏军
	武田信玄	长江决战·吴军
	伊达政宗	建业之战·魏军
	浓姬	南中平定战·南蛮军
	服部半藏	黄河之战·袁绍军
	森兰丸	宛城之战·曹操军
	丰臣秀吉	官渡之战·曹操军
	本多忠胜	第六次北伐·蜀军
	稻姬	宛城之战·张绣军
	德川家康	益州侵攻战·刘备军
	石田三成	交趾救援战·南蛮军
	浅井长政	黄巾之乱·黄巾军
	岛左近	下邳之战·曹操军
	岛津义弘	合肥新城之战·魏军
	立花暗千代	吴郡之战·孙策军
	直江兼续	五丈原之战·魏军
	ねね	第六次北伐·蜀军
	风魔小太郎	合肥之战·吴军
	宫本武藏	合肥之战·魏军

势力	名字	出现关卡
有名人物	韩信	赤壁之战·曹操军
	黥布	许昌之战·吴军
	项羽	黄巾之乱·讨伐军
	萧何	赤壁复仇战·魏军
	钟离昧	黄河之战·袁绍军
	张良	成都之战·魏军
	刘邦	徐州扫讨战·陶谦军
	于吉	赤壁之战·联合军
	华佗	官渡之战·袁绍军
	南华老仙	黄河之战·吴军
	花荣	夷陵之战·蜀军
	关胜	五丈原之战·蜀军
	琼英	赤壁决战·蜀军
	公孙胜	白帝城之战·吴军
	呼延灼	汜水关之战·联合军
	扈三娘	虎牢关之战·联合军
	顾大嫂	建业之战·魏军
	朱武	夷陵之战·吴军
	孙二娘	虎牢关之战·董卓军
	武松	五丈原之战·魏军
	林冲	长安攻城战·蜀军
	鲁智深	徐州扫讨战·曹操军
	太公望	五丈原之战·蜀军
	成吉思汗	官渡之战·袁绍军
	冒顿单于	下邳之战·董卓军
	虎	黎阳之战·曹操军

ACT

天诛 忍大全

●FROM software ●5040日元 ●记忆容量256K
●2005年7月28日发售

集合了隐秘任务的紧张感和一击必杀的爽快感，历代主角汇聚一堂挑战新的任务，因此被冠以《忍大全》之名。

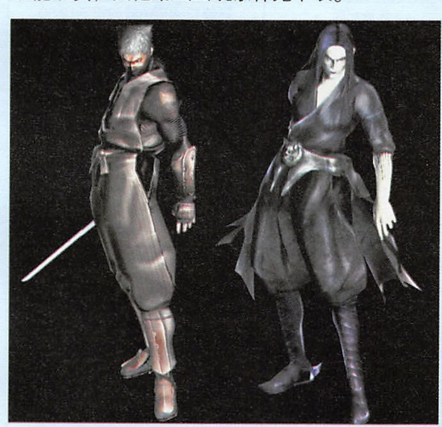
▲全隐藏要素出现条件大公开

一、第五位主人公鬼阴登场

在力丸、彩女、凛、铁舟四人的任务全部完成之后，力丸等人的敌人鬼阴会作为第五位主人公登场，玩家需要用鬼阴来完成一些任务。鬼阴原本就是BOSS级的角色，各方面能力都比其他人物高出不少，战斗起来会比用其他人物轻松一些。

二、在“画廊”中欣赏动画

完成特定的一些任务后，主篇中出现过的动画片段都能在“天诛幕之内”模式中的“画廊”里出现，随时都可以反复欣赏。片头动画一开始就能欣赏，其他动画出现条件见下表。



动画名	出现条件
力丸 –始–	力丸篇任务一完成
力丸 –终–	力丸篇任务八完成
彩女 –始–	彩女篇任务一完成
彩女 –终–	彩女篇任务八完成
凛 –始–	凛篇任务一完成
凛 –终–	凛篇任务八完成
铁舟 –始–	铁舟篇任务一完成
铁舟 –终–	铁舟篇任务八完成
鬼阴 –始–	鬼阴篇任务一完成
鬼阴 –终–	鬼阴篇任务八完成
片尾动画	鬼阴篇任务八完成

三、追加两个特别任务

鬼阴篇的任务全部完成后，“天诛幕之内”模式中的“特别任务”里会追加“特别任务一”，完成这个任务后又会追加“任务二”，并且“虎之卷”模式中会增加“商业街”和“办公室”两种环境，完成“任务二”后，增加“越后屋”的环境。

四、使用主人公以外的角色完成任务

随着主篇游戏的进行，能使用任意人物来完成主篇任务的“全任务遂行”模式与“虎之卷”模式中，能使用的角色会逐渐增加，最终达到33名角色之多，除了初期主人公之外的其他29名角色出现条件见下表。

出现角色	出现条件
龙丸	力丸篇任务八完成
弓削丞之助	彩女篇任务三完成
田所三冬	彩女篇任务四完成
田岛英五朗	凛篇任务四完成
黑涂りの重藏	凛篇任务七完成
镐	铁舟篇任务五完成
阵内	铁舟篇任务八完成
默りの硝	凛篇任务七和铁舟篇任务五完成
すけこましの乱造	凛篇任务七和铁舟篇任务五完成
鬼阴	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
刀浪人	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
刀 侍	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
刀忍者	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
くノ一	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
黑屋 刀上忍	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
黑屋 上くノ一	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
始末屋 町人	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
始末屋 侍	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
始末屋 按摩师	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
始末屋 女	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
拳法坊主	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
锡杖虚无僧	力丸篇、彩女篇、凛篇、铁舟篇全部任务完成
忍犬	鬼阴篇全部任务完成
熊五郎	鬼阴篇全部任务完成
警棒警备员	特别任务一完成
サラリ マン刀侍	特别任务一完成
Mr.D	特别任务一完成
越后屋	特别任务二完成
御代官	特别任务二完成



ACT 街 特别篇 命运的交叉点

●SEGA ●5040日元 ●记忆容量350K
● 2006年4月27日发售

涉谷是几位主角各自命运开始的地方，也是他们的命运产生交点的地方，在短短的五天里发生了无数的事情。

以涉谷为舞台的《街》讲述了八位主角各自的故事，每位主角的剧情里发生的事情可能影响到其他主角的剧情，交织成错综复杂的故事。在游戏里一共有122个bad ending，想要收集全部的bad ending的话，就要看看下面这张表格了，其中一些只有在HARD难度才能收集到。

友情提示
bad ending快速收集法

① 在移动地图上选择有跟bad ending相关选项出现的场景；
② 选择选项进入bad ending，存档；
③ 回到标题画面，再次使用移动地图跳到①中的场景；
④ 选择跟②中不同的选项继续剧情。

▲8位主角的攻略技巧

牛尾俊美

其他主角的剧情一直延迟五天，牛尾和马部两人的剧情到第三天就完结了。牛尾的剧情与马部交替进行，第一天和第二天有与桂马、美子有关的ZAP，第三天只与马部有关联，第三天之后就没有关联的ZAP了。由于联系过于紧密，必须多次重复ZAP。

马部甚太郎

第一天与第二天的剧情与市川、正志等主角并行推进，第三天只有牛尾有关联，遇到牛尾的ZAP时，会以牛尾和马部的顺序交替推进。读取其他7人的剧情进度到第三天最后，不再次读取的话无法完结。

雨宫桂马

bad ending随处可见，参考表中内容可以很容易避开，选项很多，第三天后全体主角剧情都很长，“未

完全bad ending列表

序号	天数	内容	bad ending选项
1	第一天	被桂马逮捕	桂马10:00选A转向牛尾10:00
2	第一天	转职专业玩家	桂马10:00选A
3	第一天	与洋一结婚	美子10:30选A
4	第一天	成为一发屋歌手	阳平10:00选A
5	第一天	辞退内定职位	隆士10:00选A转向正志10:20
6	第一天	高峰绫被强盗杀害	牛尾10:40选A
7	第一天	辞职演员失踪	牛尾10:40选A转向马部11:20
8	第一天	被三次枪杀	美子11:30选A转向马部11:40
9	第一天	服用过量安眠药去世	正志11:40选A转向市川11:40
10	第一天	涉谷爆炸	桂马12:30选A
11	第一天	涉谷爆炸	桂马12:50依次选择A、A、A
12	第一天	涉谷爆炸	桂马12:50依次选择A、A、B
13	第一天	涉谷爆炸	桂马12:50依次选择A、B
14	第一天	涉谷爆炸	桂马12:50依次选择A、C
15	第一天	失去记忆	马部12:40选A转向阳平12:50
16	第一天	涉谷爆炸	桂马13:00选A
17	第一天	被关进仓库	美子13:20选B转向牛尾13:20
18	第一天	成为相扑电视剧主角	正志15:10选A转向美子15:10
19	第一天	被警察逮捕	桂马15:30选A转向隆士15:30
20	第一天	被七曜会处刑	阳平10:00选A转向正志15:30
21	第一天	涉谷爆炸	桂马16:10选A
22	第一天	成为列车转机达人	桂马16:10选A转向阳平16:40
23	第一天	被七曜会处刑	桂马16:10选A转向正志16:40
24	第一天	涉谷爆炸	桂马19:50选A
25	第一天	涉谷爆炸	桂马19:50依次选B、B
26	第一天	涉谷爆炸	桂马19:50依次选B、C
27	第一天	在大阪开张马肉料理店	隆士22:00选A转向马部23:50
28	第二天	被みちる刺伤	市川0:20选A转向牛尾1:50
29	第二天	病号餐吃多发胖	隆士6:30选A转向美子6:30
30	第二天	回到法国	美子6:10选A转向隆士7:00
31	第二天	被三次枪杀	市川0:20选A转向马部9:00
32	第二天	被ミカン袭击	马部11:00选B转向市川11:00
33	第二天	周一与歌手初次亮相	美子9:00选A转向正志11:30
34	第二天	与翻斗车相撞去世	阳平13:00选A转向马部13:20
35	第二天	涉谷爆炸	桂马13:30选A
36	第二天	涉谷爆炸	桂马13:30选B
37	第二天	涉谷爆炸	桂马13:40选A
38	第二天	涉谷爆炸	桂马13:40依次选B、A
39	第二天	涉谷爆炸	桂马13:40依次选B、B
40	第二天	被警察逮捕	桂马13:30选A转向正志13:40
41	第二天	成为白菜教的传道师	牛尾15:30选A转向阳平15:30
42	第二天	去非洲旅行	市川16:30选A转向美子16:40
43	第三天	被警察逮捕	马部12:10选A转向阳平12:30
44	第三天	殴打警视总监	隆士13:30选B
45	第三天	被降职	隆士13:30选B转向桂马13:40
46	第三天	涉谷爆炸	桂马13:50选A
47	第三天	涉谷爆炸	桂马13:50选B
48	第三天	中了正志的催眠术	正志12:30选A转向市川14:00
49	第三天	中了正志的催眠术	正志12:30选A转向美子14:00
50	第三天	患精神病	牛尾15:10选A转向马部15:10
51	第三天	出租车事故	马部15:10选B
52	第三天	被巴士碾过	马部15:10选C
53	第三天	成为白菜男	牛尾15:10选A
54	第三天	成为卖白菜男	马部15:10选B或C专向牛尾15:10
55	第三天	失踪	牛尾15:20选A转向马部15:20
56	第三天	被山吹刺伤	牛尾15:20选A

57	第三天	被白峰组员枪杀	市川13:50选A转向正志18:20
58	第三天	被白峰组员杀死	正志18:20选A
59	第三天	精神错乱变成虫	隆士19:00选B转向市川19:10
60	第三天	被警察逮捕	阳平20:20选A转向隆士19:10
61	第四天	失去同僚发誓复仇	桂马13:00选A
62	第四天	成为同性恋	隆士12:30选B转向阳平14:00
63	第四天	涉谷爆炸	桂马15:00选B
64	第四天	成为电影主角	正志15:10选B
65	第四天	勒死权田被警察逮捕	桂马13:00选A转向市川16:00
66	第四天	成为电影主角	正志15:10选B转向美子16:10
67	第四天	想象妊娠变胖	阳平16:20选B转向美子16:40
68	第四天	涉谷爆炸	市川17:00选A转向桂马17:00
69	第四天	刺杀末永	市川17:20选B转向隆士18:10
70	第四天	吃盖饭过多变胖	市川17:20选B转向美子19:10
71	第四天	被警察逮捕	市川17:20选B转向正志19:10
72	第四天	精神错乱大笑不止	市川17:20选B
73	第四天	胖子毁灭地球	美子21:00选A
74	第四天	胖子毁灭地球	美子21:00选B
75	第四天	胖子毁灭地球	美子21:00选C
76	第四天	被UFO带走	美子21:00选D以外的选项转向桂马21:50
77	第四天	被“那个”袭击	美子21:00选D以外的选项转向隆士22:00
78	第四天	被天使召上天堂	美子21:00选D以外的选项转向正志22:00
79	第四天	被小人袭击	美子21:00选D以外的选项转向市川22:10
80	第四天	流星坠落	美子21:00选D以外的选项转向阳平23:10
81	第四天	涉谷爆炸	桂马23:20选A
82	第五天	勒死末永而发狂	隆士8:00选B转向市川8:00
83	第五天	毁灭涉谷中央警署	桂马9:00选B转向隆士9:00
84	第五天	涉谷中央警署被毁灭	桂马9:00选B
85	第五天	继续少年团的生活	桂马14:00选A
86	第五天	继续宅男的生活	桂马14:00选C
87	第五天	成为结婚欺诈师	阳平14:20选A
88	第五天	变的无家可归	阳平14:20选B
89	第五天	成为男公关	阳平14:20选C
90	第五天	涉谷爆炸	桂马15:00选A
91	第五天	美子机器人!GO!	美子15:30选B
92	第五天	涉谷爆炸	桂马17:50选B
93	第五天	涉谷爆炸	桂马17:50选C
94	第五天	锻炼培训爆发	美子18:00选A
95	第五天	锻炼培训爆发	美子18:00选B
96	第五天	成为日曜日的奴隶	正志18:10依次选B、B、C
97	第五天	TNT炸弹爆炸	桂马19:50输入ごんだげんぞう
98	第五天	TNT炸弹爆炸	桂马19:50输入けいしそうかん
99	第五天	TNT炸弹爆炸	桂马19:50输入とくらしょちょう
100	第五天	TNT炸弹爆炸	桂马19:50输入うまべじんたろう
101	第五天	涉谷爆炸	桂马19:50输入うしおまさみ
102	第五天	涉谷爆炸	桂马19:50输入いちかわふみやす
103	第五天	涉谷爆炸	桂马19:50输入たかみねりゅうじ
104	第五天	涉谷爆炸	桂马19:50输入あおいのりお
105	第五天	涉谷爆炸	桂马19:50输入ほそいよしこ
106	第五天	TNT炸弹爆炸	桂马19:50输入しのだまさし
107	第五天	涉谷爆炸	桂马19:50输入とびさわようへい
108	第一天	被阳平刺杀	阳平10:00选A转向青井10:00
109	第一天	被车碾过	美子19:00选A转向青井19:10
110	第二天	被苦恼毁灭	市川14:30选A
111	第二天	被恶魔召进地狱	正志19:2–选A转向青井23:40
112	第三天	被抹杀	美子8:20选A转向青井8:20
113	第四天	化为白骨	市川15:00选A转向青井15:00
114	第五天	与炸弹同往宇宙	桂马17:50选C转向青井18:10
115	第五天	被日曜日踢了腿间	正志18:10依次选B、A、B
116	第五天	变成受虐狂	正志18:10依次选B、A、B
117	第五天	被牛尾殴打	正志18:10依次选B、B、B、A
118	第五天	成为香月的情人	正志18:10依次选B、B、B、B
119	第五天	被诗织逮捕	正志18:10依次选B、B、B、C
120	第五天	被警察逮捕	正志18:10依次选B、B、D、A
121	第五天	与日曜日共死	正志18:10依次选B、B、D、C
122	第四天	被小人带走	美子21:00选D以外的选项转向厚士22:00

完待续”的地方很少，要有比较性的发展剧情，以桂马为起点发展比较好。难关在于第五天19:50输入炸弹事件的犯人名字的场景，如果还不知道犯人是谁的话，就输入表里没有的人的名字。第五天14:00剧情完结的话，就要等其他五人的剧情完结后读取进度继续。

市川文靖

“未完待续”的地方很少，其他主角的行动引起的bad ending非常多，参考表里内容来回避。感觉市川自己的选项会引起bad ending的地方要坚决回避。

条田正志

第三天没有“未完待续”的地方，以他为起点进行剧情即可，但是其他几天“未完待续”的地方非常多，优先进行其他主角的剧情较好。第五天被日曜日质问的场景是难关，要选择能引出以涉谷为关键字的选项。

细井美子

其他主角引发的bad ending非常多，有其他主角出现的场景里，即使选择与他们无关的选项也可能引起bad ending，注意根据表里的内容来选择。与其他主角“未完待续”的关联ZAP很多，优先进行她的剧情。

飞泽阳平

引起bad ending的选项很多，选择时一定要始终注意一个问题：不要随意选择，要对女孩子很有诚意的做选择，这样基本就没有大问题了。

高峰隆士

与其他主角的关联很少，“未完待续”的地方也很少，但是有一些其他主角的行动引起bad ending的场景，推进剧情比较困难。能从美子、市川、桂马等人为起点推进剧情的话就进行推进，遇到吵架的场景时动手打人也没问题，但是如果小心对其他主角出手，可能会有bad ending。

炼狱2 通往天堂的阶梯

ACT

●HUDSON ●5040日元 ●记忆容量416K
●2006年4月27日发售

多少次从接近塔顶的地方摔落到塔底，丝毫感觉不到身体上的痛苦，在这无尽的炼狱里，唯一能做的就是向上，前进。

▲送上称霸炼狱之塔的究极攻略

本作的游戏目的就是夺取敌人的武器，强化主角的身体和武器，登上炼狱之塔的最顶层，本攻略是为了帮助玩家创造出最强的人造人而存在！

■保证生存率的三个要点

1 勤于存档

在游戏中一旦被敌人击败就会回到塔的最底层，虽然不存在GAME OVER的问题，但是此时装备着的所有武装都会被剥夺。勤于保存游戏存档的话，就能通过读档来挽回这种损失，也避免了无益的浪费时间。

2 先回复后行动

主角的耐久力可以使用终端机来完全回复，平时也会慢慢回复。如果受到了敌人的强力攻击，不要急着前进，等完全回复后再继续行动。另外还有一些箱子破坏之后会出现回复道具，不妨多破坏一些看看。

3 不要舍弃连射武器

只看指数来选择武装是不行的，有些武器虽然攻击力低，但是连射性能好，也能造成可观的伤害。尤其是游戏后半段得到的**スプレッドニードル**，除了能造成伤害之外，还能使敌方麻痹停止行动，是不错的优秀武器。

■H.E.A.V.E.N.模式中才能取得的武器一览

剧情模式通关后可以挑战H.E.A.V.E.N.模式，在该模式下能够得到很多非常强的武器，本攻略列出了只有在H.E.A.V.E.N.模式中才能取得的武器。其中近距离武器**ダンテ**，远距离武器H**ストームバルカン**都非常强，而最强的组合要数**オーバードライブ**HD和**アンチマテリアル**D，在**オーバードライブ**HD发动时能够连续发射**アンチマテリアル**D，活用这个组合将对战斗很有帮助。

H.E.A.V.E.N.-A独有的武器
ブレイクバンカ-改
サムライドライブ・参
トマホークX
C-K・O・D
ダンテ
グラディエイタ-FL
カレイドスコープ
MM-3ライオットG
ナパームグレネードIII
ハイリニア
レールキャノンG型
ゼロシフト

H.E.A.V.E.N.-C独有的武器
デモンエッジ
ギガボルトスタンガン
ローリングサンダー
バニッシャー
ムラマサブレード
サイデル
クレイジ-SP
D・ドラグーン
ブレイクショット
20mmバルカン
Vグレネード
ベビーミサイル
Hストームバルカン
レールガン（神速）
アンチマテリアルD
スナイパービーム
リペアシステムΩ

■Point最上层的超强武器

通过H.E.A.V.E.N.的A到C后，就能启动前往最上层的传送装置，最上层有许多拥有强力武器的敌人出现。最上层的敌人连续不断出现，不能在某一个敌人身上浪费太多时间，因此能够任意进入**オーバードライブ**状态的**オーバードライブ**HG就必不可少了。在此状态下攻击敌人时，两臂装备**レールガン**系武器能够进行普通情况下不可能出现的连续攻击，一瞬间葬送敌人。当**オーバードライブ**HG的能源用尽时，可以用道具**オーバードライブ**来代替。

H.E.A.V.E.N.最上层可以取得的武器
伪龙ファング
真・穿甲ドリル
真・超电磁ドリル
雷神
プレデターストライク
ブレイクバンカー
七人斩り
ルナティックブレイド

アースシェイカー
ヒートソードJMAX
K・O・D
グラディエイター
プラズマソードFL
クレイジーソー
II式对甲ライフル
Wデリンジャー
ピアシングニードル
パレスレーザーガンIII
VII式重野战炮
カールグスタフ4800
IX式连装榴弹
ナパームグレネードIII
LOSAT-3KEM
スイートハニーB
フルバーストAAM
ストームバルカン
レールガン"疾风"
レールキャノンD型
EMCON-X改
第五破戒粒子炮
インベーダーQ
MXデトネイター
V浮游机雷
プラズマカッター・丙
ドラグーンブレス
トラクターチェーンF
ヘルバースト
ヘキサレーザーガン
メガビームライフル
サンクチュアリ
冲击缓和ユニット
ジャマーヘッド
光学迷彩システム
プラズマアーマーHG
追加EパックΩ
超机动アクセラレータ
液冷式冷却机构・改
升华式冷却机构・改
リペアシステムγ
リペアシステムγ改
ジャイロバランサーIII
ハイローラーremix

▲通过网络下载的武器

访问本作的官方网站就可以获得普通情况下无法取得的一些武器，下载的武器都比较独特，推荐有网络条件的玩家都去下载试试，另外官网还提供下载少量新地图。

■Point下载武器入手顺序

使用PSP的无线机能连接网络访问游戏的官方网站，或者用USB线连接PC，都可以下载武器的数据。然后选择进入剧情模式，在0层会有一些箱子出现，破坏之后就能获得下载的武器了。

■下载武器&地图一览

下载内容	容量	下载
ボンバーヘッド	32K	提供下载中
DPS	32K	提供下载中
DPS-POLYTAN	32K	提供下载中
ブレイズナックル	32K	提供下载中
スタンアンカー	32K	提供下载中
バーンナックル	32K	8月25日提供下载
スタンアンカーEX	32K	9月28日提供下载
オーバードライブLG	32K	10月27日提供下载
ポリタンマップ	96K	提供下载中
マトリスマップ	106K	提供下载中

■下载武器性能评测

ボンバーヘッド 30分

头部变成炸弹人，可以设置定时炸弹，受到攻击或者主动引爆时爆炸，造成的伤害较低。(这个是HUDSON公司恶搞的武器吧……)

DPS&DPS-POLYTAN 100分

拥有电子眩晕攻击的属性，能够封锁敌人的行动，绝对是超强力的武器，带到H.E.A.V.E.N.去用也绝赞。

ブレイズナックル 60分

用拳头进行攻击，很容易形成连续攻击，还能使对手的热量上升。

バーンナックル

与**ブレイズナックル**相反，是近战攻击用的武器，根据使用方法的不同，可能形成强力的连续攻击。

スタンアンカーEX

スタンアンカー是对一定范围内的敌人进行电子眩晕攻击的武器，其EX还增加了热攻击属性。

オーバードライブLG

是与**オーバードライブ**HD同系列的武器，装置在脚部，自动发动**オーバーヒート**效果。

ACT 天地之门

●SCE ●5040日元 ●记忆容量448KB
●2005年7月21日发售

▲隐藏剑谱&武艺录入手条件

隐藏的剑谱和武艺录基本上来源是开宝箱。在月桂湖的湖畔和姐妹相遇后就可以获得了。但是自由录如果不是从第一号自由录开始入手的话后面的会得不到。

■中盘以后登场的隐藏剑谱&武艺录

剑谱&武艺录	地点	入手地点
麒麟六段二型	东方青龙门青朱街道	街道中心地点从高台跳下
玄武六段	东方青龙门青朱街道	通往朱雀的武门结界前面右边的草丛中
邪派七段二型	东方青龙门港(龙牙)	和竹安酒家、婆婆家附近的人说话后，在乘船场左
正派七段二型	南方朱雀门朱白街道	在城镇的锻冶屋和抗夫说话后在废坑中央最深处
朱雀六段二型	南方朱雀门隐藏通道	洛北附近以前封锁的道路途中
青龙六段二型	竹安セイダツの家	家中新放置的宝箱
四号自由录	西方白虎门门前町	站在锻冶屋和婆婆家之间某建筑物下面的人
五号自由录	北方玄武门门前町	站在道具屋右边屋檐下的人
玄武七段	狱法岛洞内	楼阁入口附近画面最里
麒麟七段一型	狱法岛最上层	最上层的宝箱
玄武二十七式	西方白虎门朱白街道	通往朱雀的武门结界前面的栅栏里面
朱雀二十八式	废坑（香禁洞）	废坑最底层深处房子的小山上
白虎七段二型	西方白虎门城墙前	右侧的白虎像的分支道路退出来的广场

ETC 太鼓达人

●BANDAINAMCO ●5040日元
●记忆容量230KB ●2005年8月4日发售

▲利用迷你游戏和咚点数来打开隐藏要素

各种模式终了之后会得到咚点数，积攒一定数量后称号会升级，这样就可以追加太鼓的音色和乐曲。而且入手达人的称号后可以打开隐藏的模式。

■在迷你游戏下能够获得的隐藏要素

迷你游戏名	隐藏要素
和田家ナイトファ–バ	太鼓的音色“ラップ”
ドンドン纸相扑	太鼓的音色“力士”
メカドンファクトリ–	太鼓的音色“レ–ス”

■称号入手时获得的隐藏要素

称号	咚点数	隐藏要素
初心者	0	无
见习	500	太鼓的音色”レジ”
驱け出し	1200	乐曲“木星 组曲‘或星’より ホルスト”
修行中	2200	太鼓的音色”おなら”
半人前	3500	乐曲”マッピ–音头”
一人前	5000	太鼓的音色”英语”
腕利	6800	乐曲”どんこのファ–ストデ–ト”
すご腕	8800	难易度”おにコ–ス
玄人	12000	乐曲”よくでる2000”
名人	16000	太鼓的音色”スケバン”
铁人	22000	音色(げつぷ)
达人	30000	太鼓的音色”超おなら”
大达人	42000	ドルア–ガの塔
大达人	99999	マスタ–モ–ド详细

FTG 街头霸王ZERO3

●CAPCOM ●5040日元 ●记忆容量256KB
●2006年1月19日发售

▲5个隐藏要素的出现条件！

1 3名隐藏角色的登场！

当满足右边的条件的时候，就可以使用E.X.M.拜森、终极维嘉、真.豪鬼这三名隐藏角色。把选择光标移动到原来的基础角色上，然后以SELECT+决定来选择。

出现条件：街机模式通关一次（可以接关）

2 在终极战斗模式与真·豪鬼战斗！

出现条件和隐藏角色条件一样。光标移动到终极战斗模式，然后L键和R键同时按住后确定，就可以和真.豪鬼战斗了。

3 梦幻的场地“狱炎岛”出现！

世界修行模式下，即使已经完成美国区域，但是也要满足条件才能让“狱炎岛”出现。用高连击和PERFECT的胜利来赚取经验值吧！

出现条件：在世界修行模式下，在完成美国区域之前获得300万以上的经验值。

4 在编辑模式下使用“ISMPLUS”！

只要满足条件，就可以把在世界修行模式下对自己要强化的角色使用能强化角色的“ISMPLUS”。但是，要全部使用的话就必须走完全部路线。

出现条件：在世界修行模式下获得全部的ISMPLUS。

5 隐藏“ISMPLUS”的入手方法

用自己育成的角色完成各种模式的话，就可以使用各种强力的隐藏ISMPLUS。虽然其他模式就算不断接关也能获得，但是要注意在生存模式和100人对战模式是不可以接关的。

出现条件：用自己育成的角色完成各种模式。

■隐藏ISMPLUS一览

ISMPLUS 完成的模式	能力
GUTS ア–ケ–ド	最大能力值上升
ORIGINAI COMBO MASTER R.ドラマチックバトル	使用原创连击可以快速回复能量槽
TECHNICAL ATTACK サバイバル(ARCADE)	ZERO连击+通常技可以用必杀技取消
TECHNICAL MANIA サバイバル(ORIGINAL)	ZERO连击+必杀技可以用超级必杀技取消
SUPER ATTACK サバイバル(BOSS)	通常技可以用必杀技取消+必杀技可以用超级必杀技取消
GPG SUPER サバイバル(R.DRAMATIC)	GP槽变得不会减少而对手的则狂减
MACH GAUGE 100人对战（全胜）	超级必杀技的能量槽随着时间的经过恢复
挑衅列传 Fバトル	挑衅可以无限使用

ACT 幻侠乔伊

●CAPCOM ●5040日元 ●记忆容量300KB
●2006年3月23日发售

▲全部隐藏角色出现方法

全部隐藏角色出现条件已经在下面列出表格。在故事模式、竞技模式、COM对战模式这些模式下，只要满足条件就会出现。EX**カラ**-在满足条件后点圈键选择角色时可以使用。

■隐藏角色出现条件一览

角色名	故事模式	
	竞技模式	COM对战模式
ダンテ	完成“インカ帝国の谜を追え！”	
	完成トライアル38	对战5次以上
手配师	任意完成一次以上（1人以上）	
スプロケット	完成トライアル26	对战10次以上
暗耀机人	完成“オレたちが主役だ！”	
レイチエル	完成トライアル29&30	对战30次以上
チャ-ルズⅢ世	有任意完成任务的2个人存在(※1)	
	完成トライアル09	对战15次以上
ハルク	有任意完成任务的3个人存在(※2)	
ダビッドソン	完成トライアル14&15	对战20次以上
グラン	有任意完成任务的4个人存在(※3)	
プル-ス	完成トライアル35	对战25次以上
スタイリッシュ	完成“インカ帝国の谜を追え!（特别篇）”	
少年	完成“ジョ-ザアニメ-ション（特别篇）”	
プル-Jr	完成トライアル24&27	对战35次以上
映画好き	完成“キャプテンプル-ビギンズ（特别篇)”	
ジョ	完成トライアル05	对战45次以上
お洒落な	完成“ドキュメント ブラックフィル(特别篇)”	
シルヴィア	完成トライアル37	对战50次以上
映画监督	完成“アトランティス 4つの海底冒险(特别篇)”	
ブル-	完成トライアル01	对战55次以上
映画馆长	完成“ガリバ-战斗记（特别篇）”	
ジエット	完成トライアル19&33	对战60次以上
若き	完成“隐藏要塞の三干部”	
キャプテンブル-	完成トライアル40	对战70次以上
完全超人	完成“ボスボスバンバン”	
ジェットブラック	完成トライアル28	对战80次以上
战斗员	完成“バトルカ-ニバル”	
ビアンキ-とか	完成トライアル13	对战90次以上
EXカラ-	收集全部92个ピ-ス	
	完成全部トライアル	对战100次以上

ACT 叛逆猎人

●CAPCOM ●5040日元 ●记忆容量512KB
●2005年12月15日发售

最强隐藏武器“波动拳”的入手方法 首先要获得4个身体的强化部件，强化部件分布的关卡及顺序如下：火焰象（腿部），冰企鹅（头部）、暴风鹰（身体）、变色龙（腕部）。除了强化部件，还要得到4个能量背包和8个提升HP的道具。全部获得后，以无伤状态和能量包全满的状态到达BOSS门前上方的悬崖，会出现强化装置，然后就可以获得了。

波动拳的使用方法是HP全满的时候↓→+□。

ACT 我们的块魂

●BANDAINAMCO ●5040日元
●记忆容量512KB ●2005年12月22日发售

▲获得装饰角色的礼物的方法

获得地点在下面列出。块的大小条件是：在**カエデ**町、**クヌギ**町75CM内；**サクラ**町在75CM以上；**メロン**市4M内；**イチゴ**市和**バナナ**市4M以上；**ダイコン**国和**ポテト**国和**ズッキ-ニ**国在30M以内。

■礼物列表

礼物名	关卡名	地点
カメラ	チュ-トリアル	天上飞着的天使
オハナ	岛野家	在通过老鼠洞前女孩的床下
ゾウバナ	城岛邸	ホステス床上的万华镜上
マフラ	模型屋	行李架上与圣诞节有关系的东西附近
ミミアテ	カエデ町	饭店的拐角上
エンシャゴッコ	クヌギ町	空地和公园之间坡道的汽车上
サングラス	サクラ町	在商店街前的桥右侧入口的表彰台的里面
ハイゴレイ	メロン市	在中央附近飞的小鸟上
パパンマスク	イチゴ市	在悬崖突出来的铁骨上
ランドセル	バナナ市	在山丘上大猩猩的后面
ドラゴンポウシ	ダイコン国	在泉的鱼的鼻尖上
オメン	ポテト国	在码头的起重机的前端
ヨロイ	ズッキ-ニ国	地图中央横断的铁路的桥上
ハネ	コメ州	龙宫城前的乌龟的背上
ワイルドベア	コ-ン州	黄色的飞机上
キングマスク	ムギ州	地图中央徘徊在雪山附近的飞机下
ペロペロキャンディ	アリ课题	和室的香蕉山上
サムライヘア-	ツル课题	魔女扫把的前面
ポウシ	カメリオン课题	地图中央的神社附近
マント	大陆	国王和王妃附近的龙卷上
パッテン	ラクダ课题	在沙漠的四个角落的某处

RCG 头文字D STREET STAGE

●SEGA ●5040日元 ●记忆容量512KB
●2006年2月24日发售

▲卡片的使用方法

和战斗的胜负没有关系，一定时间内到达终点的话就能得到卡片。卡片的用途不只是用于收藏和交换，还有另外的用法的，不过那只有一部分的卡片可以使用，获得卡片的时候别忘记看清楚。

1、使用卡片来提升爱车性能

使用芯片卡的时候，爱车的性能就会提升。但是一旦使用了芯片卡，那张芯片卡就会消失，请注意使用卡片的时机。

2、检查卡片就会追加新的内容

获得卡片的话，请首先检查一下卡片的内容。虽然通常的卡片只有说明，但是特定的卡片会追加新的内容，要注意只是获得是不会打开新内容的。

责编/月莺



作为高达FANS，这个游戏的发售就是一个伟大的庆典。近期高达FANS绝对不可错过的游戏。不过由于本次的流程长度超出了预计，所以将会分两期刊载，下期会放上后半攻略。

PSP	BANDAINAMCO	2006.08.03
	SLG	1人/5040日元
SD高达G世纪P		记忆容量416KB

基本操作

○……………………………………确定
□…………………在地图画面加快光标移动速度
△…………光标在机体上时查看机体/人物数据
X……………………………………………取消
START……………………………………打开菜单
SELECT…………………………………不使用

OPERATION ROOM 编成画面



自军编成

MASTER：MASTER机设置是本作开始的新系统，设置后该机体就和过去某些剧本的主角一样不再受母舰的指挥范围束缚，每回合自动恢复部分HP/EN，并且可以进行最多的6次支援攻击。

GROUP1、2：设置出击的母舰，本次最多只能两艘母舰出击。进入后可以进行编成，设置舰长、副长、通信、操舵、整备、**ゲスト**。

舰长：影响战舰的指挥范围，和人物的指挥，魅力相关。

副长：影响战舰的指挥范围，和人物的指挥，通信相关。

通信：影响战舰攻击的命中率，和人物的通信相关。

操舵：影响战舰攻击的回避率，和人物的操舵相关。

整备：影响搭乘战舰的机体的HP和EN的回复率，与人物的整备相关。

ゲスト：影响战舰的指挥范围以及搭乘战舰人物的MP回复率，与人物的魅力相关。

机体设置：人物头像右边第一个空格是机体设置,点击后可以从“生产”、“仓库”、“捕获”中挑选机体，当然生产是要钱的。有了机体以后可以设置OP芯片，可以换装的机体会多出“HPS”选项。右边第2个空格是飞行器，只能生产，好的飞行器价格比很多MS都贵（汗）。

排列顺序：可以根据编成好的顺序、编号、角色LV、机体LV来改变排列顺序。



机体开发

本系列最重要的系统，收集的乐趣就汇集在此。本作也对这个系统进行了完善，不再是以前一刀切的ACE进化，而是根据机体等级的不同可以进化出不同的分支路线，一般情况下需要LV最高的路线是比较强力的进化路线。

机体设计

如果完全依靠进化是很累人的，设计也是十分重要的环节，特别是在本作很多设计十分有趣，能让熟悉原作的人会心一笑。不过有个不太好的设定就是设计机体一定要装备在人物身上……前期还好，后期就……



リスト

キャラクターリスト：角色目录，可以查看已经获得的角色的目录。

ユニットリスト：机体目录，查看现存机体。

サブフライトリスト：飞行器目录，查看现有的飞行器。

オプションパーツリスト：OP芯片目录，查看现有的OP芯片。

仓库リスト：仓库目录，查看存放于仓库的机体。仓库容量是96台，后期完全不够用。

捕获リスト：捕获目录，查看捕获到的机体。本作捕获机体不再看母舰容量，直接进入这个区域，容量是24台（真小气），在重大关卡一下子就满了，要注意选择捕获目标机体。





收集率，第一个百分比是总收集率，依次是角色收集率、机体收集率、战舰收集率和动画收集率。收集到一定比率的时候会有奖励人物和机体，列表如下：

收集率	获得角色	获得机体
15%	ユウ.カジマ	BD 1号机
20%	ジョニー.ライデン	ライデン专用高机动型ザクⅡ
25%	ミゲル.アイマン	ミゲル专用ジン
30%	ロウ.ギュール	アストレイ　レッドフレーム
35%	シーマ.ガラハウ	シーマ专用ゲルググM
40%	リョウ.ルーツ	Sガンダム
45%	ロンド.ミナ.サハク	アストレイ　ゴールドフレーム
50%	ハマーン.カーン	ハマーン专用ガザC
55%	トビア.アロナクス	クロスボーンガンダムX3
60%	カナード.パルス	ハイペリオンガンダム
65%	アナベル.ガトー	GP02
70%	ララァ.スン	エルメス
75%	ゼクス.マーキス	トールギス
77%	ステラ.ルーシェ	ガイアガンダム
80%	フォウ.ムラサメ	サイコガンダム
85%	プレア.レヴェリー	ドレッドノートガンダム
90%	パプテマス.シロッコ	メッサーラ
93%	ギム.ギンガナム	ターンX
95%	业云劾	アストレイブルーフレーム
97%	ラウ.ル.クルーゼ	ラウ.ル.クルーゼ专用シグー
99%	东方不败マスター.アジア	シャッフル.ハート
100%	ハロ	ハロ



地图菜单

地图画面选项。在地图画面按START后出现。

パス：回合结束

ミツショソ：查看胜利或败北条件

捕获リスド：查看捕获机体，最多24台

战斗アニメ：战斗画面开关

オート反击：电脑自动思考合适的反击（不推荐使用）

ギブアシブ：是否放弃本次作战（放弃的话回到进入作战前的状态）

セーブ：存档



人物属性

人物属性
LV……目前角色等级
MP……气势值,本作的关键系统击破敌人或者回避敌人攻击会积攒：平时为“普通”;减少到蓝色位置为“弱气”,攻击力、防御力和命中率大幅下降;到达红槽位置为“强气”,攻击力上升;满值的时候为“超强气”,攻击力大幅上升而且必定会心一击。
射击……决定射击命中率，最高99。
格斗……决定格斗命中率，最高99。
反应……决定回避能力，最高99。
觉醒……代替NT值，从此也没有了强化人间这个设定。平时对战斗影响不大，但是使用NT类武器时就大幅影响伤害和命中，最高100。
指挥……队长机和舰长需要的能力，影响指挥范围，最高15。
通信……通信员需要的能力,影响战舰命中,最高15。
操舵……操舵手需要的能力,影响战舰回避,最高15。
整备……整备员需要的能力，影响机体回到战舰后HP和EN的回复速度，最高15。
魅力……ゲスト需要的能力，影响回到战舰的驾驶员的MP回复，最高15。

关于升级 本作最高LV99，升级后点数为随机，一次会加3～4点，分配到的能力也是随机，所以初期给强力的驾驶员凹点是很必要的，别一个劲加魅力那些去了。不过在人物到达一定等级的时候，就会出现能力爆发，加的点数非常多，而且没有觉醒值的驾驶员一定几率“觉醒”，会得到15点左右的觉醒值，再在这个时候赶紧记录吧！不过其实在到达LV99的时候人物能力相差都不会很多，有些特别喜欢加右边能力的人不妨让他们加到满，这样以后就会全部加左边的驾驶员需要能力了。给出原创男一号的LV99的状态，他成长非常好，左边是满值，只有右边的总和不超过这张图片就能练满，相信这对完美主意者有所帮助。另外基础素质高的原作主角基本都能全满。



游戏系统详解&小贴士

老兵笔记16条

1 战斗画面时按START可跳过,热启动：L+R+START（很多人不知道这个凹点可是恶梦）。

2 敌人行动回合按X可以加快敌人行动速度。

3 捕获系统：击破已经放出机体的母舰的话，它所属机体就会举白旗，此时在我方任意战舰的指挥范围内就可以捕获。注意最多24台，超了就不能再抓，也不能丢弃不想要的机体。但是捕获的时候是得不到飞行器的（这玩意很值钱的说）。

4 Chance Step:特色系统，击破敌人后可以再动，这样就能“连环切”来加快清敌速度。

5 机体进化：很多情况下机体进化是可逆的，推荐前期缺钱的时候反复进化来减少开支而增加机体收集。

6 关卡选择：本次大剧本可以随意选择，也可以中途退出去玩其他剧本，在某个剧本打累了以后可以调剂一下胃口。也可以出来就打后面的剧本，不过这样难度会很高。推荐先把每个剧本的第一话打穿，这样的话就能得到很多主角的强力机体，开发上也有很大的空间，而且第一话一般都不难。

7 回复EN和HP的方法：除了MASTER机每回合回复以外，其余机体除非装回复芯片，不然只有回母舰一个办法，而且回复芯片的回复量实在是杯水车薪。

8 支援攻击系统：只有当发动攻击机体和支援机都处于母舰和队长机的指挥范围内，并且支援机有能攻击到目标的武器，就能够进行支援攻击，支援机也能得到经验值，是个练机体的好办法。小队支援只能2人，MASTER则可以6人支援，一旦发动敌人肯定被秒杀之(除非你要用6台马捷拉坦克或者武装直升机之类，汗)。

9 MAP武器：MAP武器不能移动发动已经是行规了，不过本作因为Chance Step系统可以轻松再动，比起机战系列好用很多啊！使用的时候注意地图武器五花八门的攻击类型：减少HP的、EN的、MP的、连防御的都有……而且无视回避，伤害值多少就是多少(除非敌人机体有防

御你武器属性的装甲）。但是这么好的武器却少有人用，为什么？除非你不要钱、经验和评价。哼哼，反正你不用，敌人也会用，这也是体验地图武器强力的方法之一嘛（笑）。

10 机体特殊能力：当达到超强气时，一些机体的特殊能力会被引发，比如G高达系列的神高达，达到超强气时，特殊能力为超级模式，机体黄金色，招式改变。本作中为了限制这些机体破坏游戏平衡，把他们变化后的必杀所需MP调的很高很高（就是让你随便出一招都变回强气），所以不再可能像以前PS系列一样，变完之后就无敌了。（除此之外还有W的零式、TURN A高达、G系列其他高达等）

11 命中率的下限：上限当然是100%，但是下限不是机战那样的0%，无论如何命中都是10%，所以小心母舰的一齐射击哦，弱的机体很容易被秒杀哦。

12 机体尽量不要走出母舰指挥范围，不然命中率会大幅下降，但是在驾驶员能力到达50以上以后，请把指挥范围无视掉吧。

13 本次原作人物的加入：和IF不一样，不再是租借系统，而是可以直接使用，还可以升级！只要把作品CLEAR就可以得到该作品的人物。原作主人公基础数值都很客观，所以基本都能练到全满！原创的新兵们的主力地位被前所未有的撼动。不过如果你打的那个关卡有出击中的人物出场，则不能出击。

14 机体被击破之后：这次我方机体被击破后除非有脱出装置，不然一旦爆掉就会消失，再也回不来了！

15 初期4神机：从初期配置凤凰高达和飓风高达能走出很多强机路线，但是请注意你是没有他们的设计图的，也就是说如果前期被击破或者分解（别笑，真的有SEED饭为了买脉动高达就把他们拆了……）的话，就得后期才能得回来。

16 哈罗评分系统：本作的新系统，简单来说敌人每台机体状态画面下面都会显示一个数字，那就是能得到的哈罗点数，积攒到超过分母时哈罗就会变色，分为6个等级：无色、普通、青铜、白银、黄金、白金。而在这个阶段如果机体升级的话会分别得到不同的奖励点数4到20不等，机体升级下面详解。评价还决定过关后得到的OP芯片的质量。不过单是击倒机体肯定是不能得到高评价的，只有多利用支援，也就是MASTER的6机支援，公式是：被击坠的敌机基本分数+支援攻击人数X基本分的10%+致命一击数X基本分的10%。相当麻烦和消耗时间，考验你的耐心的时候到了。如果只是想要好的芯片也是有办法的……下面再给出。

想要钱?

初期的话推荐去《0080口袋里的战争》里面抓一些机器来卖钱，敌人数量很少也不怎么强，有一定实力就可以很快过关。中后期到《TURN A》的最后一话刷吧，地图不大，敌人比较集中，也比较值钱，算是效率比较高的了，不过要小心TUAN X，它可是很强的，没有一定实力会很辛苦。

想要经验?

初期推荐去《G高达》第一话，杂鱼型御林军高达真是太弱了啊，任何机体都可以轻松练级。后期还是去找《TURN A》的最后一话找TURN X玩吧，经验一样很高。

想要白金评价的OP?

白金非常的花时间，你觉得很累？OK，请去《ZZ高达》第一话，顺手了10分钟左右就能搞定，全部机体都要用捷多发起6支援攻击击破，然后就可以得到质量很高的OP芯片了。附带白金OP芯片表：

等级	芯片名	效果
白金	フィールドジェネレータⅢ	MAP武器威力30%UP
白金	Iフィールド	BEAM射击无效化
白金	ネオガンダニウム合金	防御力+25
白金	EXAMシステム	命中/回避+15、觉醒值+50。MP消费。
白金	バリア・フィールド	MAP武器无效。
白金	大容量弾药カートリッジ	实弹武器的EN消费50%OFF
白金	ネエルDG细胞	每回合HP、EN10%自动回复
白金	ハイパー・ナノ・スキン	每回合HP20%自动回复。
白金	マグネットコーティング	攻击/防御/命中/回避+5
白金	出力リミッター解除ユニットⅢ	攻击+20、EN消费20%UP
白金	バイオ・センサー	觉醒值+40、反应+5
白金	オーバーロードチップ	攻击/防御/命中/回避+10
白金	ゼロシステム	攻击/防御/命中/回避+15 性格变化
白金	サイコ?フレーム改	觉醒值+60
白金	レアメタル	防御力+30
白金	プレミアム・サイコフレーム	反应+10。觉醒值固定100。
白金	グリフエプタン投与装置	反应/觉醒值+30，性格变化
白金	プレミアム・エネルギーパック	EN10%以下自动回复使用后消失
白金	カミーユの思念	觉醒值固定100。
白金	アストナージ・エンジン	攻击/回避+40。
白金	プレミアム・リング・サイコミュ	每回合MP10%自动回复。

想要制作出强力的机体？

本作机体是可以升到99级的，如果你喜欢，大可以用一台数值很高的扎古去欺负高达。每次升级根据哈罗等级的评价会有不一样的加点，可以加在HP、EN、攻击、防御4项上，每10点加一次。不过如果哈罗在无色的时候只有区区4点，而一般过关的时候评价都是白银，可加10点，虽然按照刚才所说在ZZ第一话可以得到白金升级能加20点，但是在白金评价的时候敌人只剩下1台机器了……所以推荐去ZZ最后一话，只要多用6支援就能得到金评价，而剩下的机体还多得很，把想练的机体送上去吧！另外每次到10点后增加的点数是根据驾驶员等级而定的，详细如下：

等级	HP	EN	攻击	防御
lv1—10	1000	10	2	2
lv11—20	1100	11	3	3
lv21—30	1200	12	4	4
lv31—40	1300	13	5	5
lv41—50	1400	14	6	6
lv51—99	1500	15	7	7

推荐部分强力机体

其实这次的难度还是不算低的，所以初期尽早拥有强力机体是必要的。根据初期的旋风高达可以进化出3个比较强大的系列机体，分别是：

旋风高达——原始卡碧尼——卡碧尼——葵曼沙
旋风高达——原始Z高达——Z高达——ZⅡ
旋风高达——量产υ高达——υ高达——HIυ高达——科西高达

其中葵曼沙和科西高达都是清版主力，在把攻击加到150左右以后就可以基本秒所有敌人了，然后全部加EN，不久就可以变成自制MASTER机。

另外从高达RX78开始进化的话最终可以得到精神力哈罗，是本作最强机体。

战术教本

月莺的攻略心得

虽然本作的流程很长，关卡间差异也很大，但是战术其实是共同的，以下就介绍一下常用战术。

对MS/MA

MS/MA战很简单，要做的就是先用其他机体削弱敌人HP，或者直接用支援攻击一次性击倒敌人，获得气力和再动次数。击倒3、4个敌人时，基本上气力已经到达超强气，这时候基本上





都可以一击击倒敌MS，这样就一直击破－再动－再击破至EN用完为止，用最后的行动回到母舰补给EN。所以不要全部击破离母舰较近的机体，留下一台，等EN只剩下一次攻击的时候再击破，然后返回母舰补给，这样就不会越打越远结果走不会母舰，白白浪费一回合补给时间了。另外一定要注意敌人MS是否有光束武器防护力场，很多作品中比如F91、V、W等系列很多小兵级机体都不惧怕光线武器，所以我方最好还是以格斗武器和觉醒武器作为攻击主力是最好的。格斗武器消耗少，能够防御它的装甲不多，是G世纪中最常用也是最好用的武器；浮游武器射程很长，等于变相的增加了机体的移动距离而且根据驾驶员的觉醒值可以得到很高的攻击加成，后期使用觉醒武器打出99999的上限数值是常事，虽然要消耗MP，但是消耗的MP一般不影响进入超强气。

对战舰

一般战舰里面都会有机体，所以无论是否想捕获它们，都应该在它们没有放出机体前让我方母舰接近放出机体，让至少1台机体直接占据敌母舰周围一格，这样能够确保可以使用格斗武器



直接攻击母舰，它们放出的机体也不会阻挡住其他进攻路线。但是对付母舰一定要注意地图兵器，特别是SEED系列的，秒杀我方机体可是常事。

至于其他方面的难题，我们可以在后面关卡攻略中具体分析。在这里给出部分强力机体图片。

机动战士高达 一年战争史



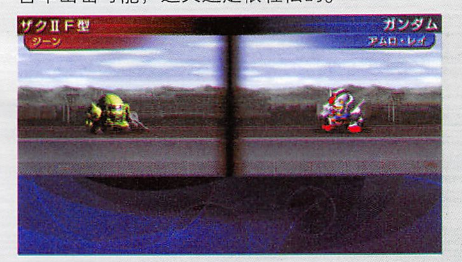
作为高达系列的起点，应该是第一个开始的作品，所以难度应该不会很高才对。但是结果其实正好相反，这个篇章后期关卡的难度绝对不比后期简单，所以如果觉得吃力的话可以先打其他篇章来提升实力。

Stage 01 ガンダム大地に立つ！！

初期我方配置：ガンダム，White Base
敌方配置：前半关：ザク2F型
后半关：ザク2F型×6，シャア专用ザク2，ファルメル，パプア
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ブライト击沉
CG：1、剧情
2、前半关攻击第2台扎古时
3、アムロ攻击シャア

前半关，只能用光剑和巴尔干炮，击坠一机后剧情过关。

进入后半关，遇到红色3倍速的家伙，这时自军出击可能，这关还是很轻松的。



Stage 02 ガルマ散る

初期我方配置：ガンダム，White Base，コアファイター，ガンタンク，ガンキャノン，自军
敌方配置：ザク2J型×2，シャア专用ザク2，マゼラアタック×6，ドップ×9，ガウ×3
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ブライト击沉
CG：让アムロ移动到シャア初始位置前几格处

本关开始出现空陆双层地图，可飞行的机体可以进行上升下降，一定要注意空中ガウ的对地MAP攻击，攻击力可是很高的，又不能躲避，如果没有强力飞行机体，就要注意好空陆2层的对应位置，不要进入地图炮范围而把他们吸引下来。击破夏亚后カルマ驾驶专用ドップ在空中增援。(如果满足CG取得条件的话就不会增援)



Stage 03 激斗は憎しみ深く

初期我方配置：ガンダム，White Base，コアファイター，ガンタンク，ガンキャノン
敌方配置：ザク2J型×8，マゼラアタック×6 サムソン×2，ギャロップ，グフ
增援：マダガスタル(搭载アッザム)
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ブライト击沉
CG：用アムロ击破ランバ

沙漠地形的关卡，开始时阿姆罗和白色木马分别在地图的两边，并且木马无法移动，要注意的是不要让阿姆罗被敌人包围，尽量用自军去吸引大部分敌人，在走到一些位置的时候敌人会有一定数量的增援，击破敌人一定数量后空中敌人增援.敌方机体构不成多大威胁。

Stage 04 ジャブローに散る！

初期我方配置：ガンダム，61式战车×4，GM×4，ビックトレー，コアブースター，ガンタン



ク，ガンキャノン，自军

敌方初期：シャア专用ズゴック，アッガイ×3

增援后：ドップ×12，ガウ×3

地面：ドム×7，ザク2J型×8，グフ×9，ズゴック×2，ゴッグ，マッドアングラ-

地下：アッガイ×8，ゾック

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、アムロ击破

3、ブライト击沉

CG：1、剧情

2、本关开始

3、击破夏亚

开始时用阿姆罗击破夏亚之后，吉翁军大部队到达扎不罗，地图也分为3层，敌人数量相当多，阿姆罗与木马初期是在地下，要注意保护木马，地底地图的下方会有敌人出现。觉得危险可以从港口出港到地面，但一定要注意空中大量**ガウ**的地图炮，小心翼翼的慢慢清理敌人。

Stage 05 ソロモン攻略战

初期我方配置：バブリク×6，ポ-ル×6，マゼラン×2，サラミス×4，ガンダム，コアブ-スタ-

敌方：(途中)：ザクマインレイヤ-×12，ガトル×12，卫星ミサイル×12，リックドム×5，ガト-专用ゲルググ，ムサイ×4，チベ×2

ソロモン：高机动型ザクⅡ×12，リックドム×12，ムサイ×2，ビグザム

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ブライト击沉

CG：スレッガ-没被击破的情况下用阿姆罗与大扎姆战斗2次

高达历史上著名的所罗门战役，相当困难的一关，敌人数量众多，在中层会遇到卡多，他的能力很强，要多加小心，多利用支援攻击让他没有出手的机会。注意HP很多的卫星导弹是会自爆的。要从地图中部接近所罗门，注意接近后的着陆地点是随机的，记得把机体先收回母舰并先记录，内部中间是装有I FIELD的大扎姆，不要使用光线武器攻击，满足拿CG的条件的话剧情发生直接过关。

Stage 06 宇宙要塞ア.バオア.ク-

初期我方配置：ガンダム，White Base，GM×2，ガンキャノン×2，コアブスタ-，ポ-ル×4，サラミス×2，自军

敌方配置：ガトル×6，ザク2F型×8，ビグロ×4，ゲルググ×6，ライデン专用高机动型ゲルググ，リックドム×8，ムサイ×6，チベ×2，グワジン×2，ドロス，ドロワ，ジオング

增援：ゲルググキャノン×9，チベ×2，ガト-专用ゲルググ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ブライト击沉

3、White Base任意一人被击破

4、联邦军全灭

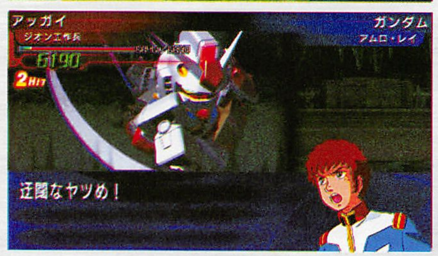
CG：1、剧情

2、用阿姆罗击破夏亚

3、内部时用阿姆罗攻击夏亚

高达的最后一关，比较有难度，敌人机体也比较强，而且都是进化的好材料，一定要每种至少抓一个回来。用阿姆罗与夏亚战斗发生剧情后进入内部2层，而外部敌人增援，此时木马也进入要塞内部1层，并且处于行动不能状态。我军是无法进入内部帮忙的，所以最好在进入以前让阿姆罗和木马的主力驾驶员进入超强气为好，这样比较安全。





机动战士高达08MS小队
战争与爱情



Stage 01 出会い

我方初期配置： 先行量产型ボ-ル，联邦宇宙输送艇，ジムコマンド

后半关： 陆战型ガンダム,ホバ-トラック,自军

敌方配置： 宇宙用高机动试验型ザク

后半关： ト-チカ×6，ザクⅡJ型×4，ザクキャノン×2，战斗ヘリコブタ-×6,ダブデ

增援： アプサラスⅡ，ザクⅡJ型×17,ダブデ×2，ドップ×2，ザクⅠ，ザクⅡJ型

胜利条件： アイナ击破

后半关： 敌全灭

败北条件： 1、シロ-击破
2、サンダ-ス击破
3、联邦宇宙输送艇击破

后半关： 1、MASTER UNIT击破
2、08小队任一人击破

CG：击破全部炮台

开始用个破铁球击破宇宙高机动实验型扎古，需要算好距离使用攻击力最强、射程最远的炮，不要被近身。后半关地形比较麻烦，不能飞的MS移动比较吃力，如果想练人就不要动08小队的人，免得抢经验又容易出意外。击破所有炮台以后爱娜带着增援出现，小心**アプサラスⅡ**的远程武器，用光束剑解决他吧！其实08MS比较简单，建议开始可以从这里入手，多锻炼一下角色和机体。

Stage 02 震える山

初期我方配置： Ez-8,陆战型ガンダム,ジムヘッド,量产型ガンタンク×2,自军

敌方配置： ドム×6,ザクⅡJ型×12,B3グフ

增援： アプサラスⅢ，ドム×9,ザクⅡJ型×18,ダブデ ×2,ドップ×6,グフフライトタイプ×2

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破
2、08小队任一人击破
3、量产型ガンタンク全灭

CG：1、本关开始
2、用Ez-8击破アプサラスⅢ

这关如果不知道会发生什么意外的话会比较有难度。开始时08小队和讨厌的量产钢坦克被包围中，要保护他们非常麻烦，先让他们后撤到我军战舰保护范围内，把除了老虎以外的敌人清理干净，但是不要顺手把老虎干掉，不然会非常的麻烦。解决其他敌人后让四郎和08MS的队员牵制住老虎让主力往地图上方移动，到达顶端后让四郎击破老虎之后发生剧情，四郎会进入到达敌阵中央，如果没有做好准备的话多半得重来。主力立即接应四郎，消灭其他敌人后最后料理**アプサラスⅢ**吧！要小心别在它地图炮范围内玩耍哦（笑）！

机动战士高达0080口袋里的战争
星星也为之伤感的悲剧



Stage 01 ポケットの中の战争

初期我方配置： FA NT-1

后半关： トロイホ-ス

敌方： ケンプファ-,ザクⅡ改×2

后半关：卫星外： グラ-フ、ツェペリン,ジ-クフリ-ト,ヴァルキュ-レ ,リック、ドムⅡ×8,ゲルググJ×4

卫星内： ザクⅡ改

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破
2、クリス击破
3、トロイホ-ス击破
4、核弹头到达トロイホ-ス4格以内

CG： 1、剧情介绍时
2、用クリス与ケンプファ-战斗2次
3、用クリス击破巴尼

噢呜……这对恋人又不得不重演一次悲剧，他们比四郎和爱娜要惨多了啊！开始直接和**ケンプファ**-战斗解除装甲，然后消灭另外两台扎古2改。



后半关难度稍微有些高，主要的问题还是讨厌的核弹，它们总共有4枚，每回合依次在左上、右上、右下、左下出现，并且附赠**ゲルググ**J一台**ドム**Ⅱ两台。击破4枚核弹头以后就轻松了，抓点机器卖钱吧，此关是前期比较方便赚钱的关卡。

而在卫星内巴尼的假人大约是绕一个三角形回到原地的时候真身就出现了，什么？不忍心下手？不想过关了？喂，才说完呢，怎么看到最后的CG了？

机动战士高达0083
被抹灭的历史

Stage 01 ガンダム强夺

初期我方配置：アルビオン，GP01

后半关：GP01，ザクⅡF型，ジム改。

敌方配置：GP02A，ドム.トローベン×2，ザメル

后半关：ドム.トローベン×4，コムサイⅡ

增援：ザメル，ドム.トローベン×6，コーコンU99

胜利条件：ガトー击破

败北条件：1、コウ击破

2、アルビオン击破

后半关：1、MASTER UNIT击破

2、我方任一人被击破

CG：剧情

前半关不用动，绝对是追不上的。解决了过来送死的小兵以后就轻松地等待卡多走人进入下半关吧。下半关开始有点难度，**キース**以为被偷袭处境非常危险，而GP0又不能马上营救到他，所以开始尽量回避，让自军冲上去营救，剩下的就是逐一击破敌人了。在击破**コムサイ**Ⅱ后敌人会增援，不过威胁都不大。

Stage 02 策谋の宙域

初期我方配置：第1层：アルビオン(ジムカスタム×2，ジムキャノン×2)，ユイリン，ナッシュビル，自军

第2层：GP01，ジムカスタム

敌方配置：第1层：ゲルググM×6，ムサイ×2，リリーマルレーン

第2层：シーマ专用ゲルググM(シーマ)，ゲルググM×5

胜利条件：1、敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、コウ击破

3、アルビオン击破

难度是在于浦木宏这个呆子强行驾驶不适应宇宙战的GP01出战，结果移动力只有1，而前面就是希玛的大军，所以立即让**アルビオン**号下降到里层去援助他。而我们的队伍就在上面清理敌人，清理完毕后再到下面去接应。可以说是比较轻松的关卡，闲暇之余可以抓些机体卖，这关的机体进化也没什么好的路线。

Stage 03 ソロモンの悪梦

初期我方配置：外层：アルビオン，ジムカスタム×2，ジムキャノンⅡ，自军

内层：GP01Fb，ジムキャノンⅡ

敌方：外层：リック.ドムⅡ×5，ドラッツエ×6，ムサイ×3

内层：GP02,リック.ドムⅡ×12,ザク2F型×3

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

CG：1、剧情

2、本关开始

因为核弹头的效果，敌人大部分在强气状态，卡多更是直接超强气（要赖啊，我们用地图炮可不加气力），不过GP02的用途也就是放



枚核弹，此外一点威胁都没有，只要你不是无聊到和超强气的敌人对砍就好。**アルビオン**在开始的位置下降的话会引出一队增援，大魔的实力还算是不错的，所以要注意。剩下的就是清版了。

Stage 04 驱け抜ける岚

初期我方配置：GP03D，アルビオン，自军
敌方：联邦侧：ガ–ベラ.テトラ，ゲルググM×12，ポ–ル改修型×4，ジム改×2，ムサイ×2，リリ–マルレ–ン，マゼラン改×2，サラミス×6
デラ–ズ舰队侧：ノイエ.ジ–ルドラッツエ×12，ザク2F型×6，リック.ドムⅡ×8，ムサイ×6
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、アルビオン击破
3、18回合内敌全灭失败.
CG：コウ与ガト–交战

目前以来难度最大的一关，说什么给你18回合，结果到后面还不断缩短，在剩余11回合和7回合时两边各有一批数量可观的增援……实在不行就先去其他关卡修练吧，先把科西高达弄出来比较好，他跑得块，消耗少，是居家旅行，杀人灭口，必备良品。

开始先派遣主力消灭联邦侧的舰队，他们都比较弱，什么铁球啊一大堆，希玛的红色角马一如既往的砧板鱼肉，GP03一刀就可以把她切了。迅速清理了联邦侧后下来就到卡多这边了，卡多的能力很强，这次机体更强了，非常难对付，让GP03发动6支援攻击一口气解决它吧。不过在这之前先要进行一次攻击把CG看了，不然是不会发动进攻的。剩下的就看你排兵布阵的技术了。

机动战士Z高达
拓展至宇宙边缘精神



Stage 01 黒いガンダム

初期我方配置：前半关：ガンダムMk2，リック、ディアス×3



后半关：ガンダムMk2，リック、ディアス×3，モンブラン，ア–ガマ，ホウセンカ
敌方配置：前半关：ガンダムMk2增援：ジムⅡ×4，ハイザック，ジム、クウエル×2
后半关：ボスニア，ハイザック×7，ガルバルディβ×7，ト–チカ×9
胜利条件：前半关：1、脱出卫星
2、敌全灭
后半关：1、レコア地球降下
2、敌全灭
败北条件：前半关：1、我方任1人被击破
后半关：1、MASTER UNIT击破
2、レコア被击破

前半关一般都不会出现过不去的情况，轻松的消灭小股敌人吧。后半关开始难点在于尼歌雅少尉的穿梭机在距离敌人比较近的地方，穿梭机的HP也不高，小心别被敌人连续攻击了，要让大部队去护卫。在尼哥雅少尉到达降下点后就会过关，如果要赚取一些零花钱的话就让少尉慢悠悠的进行宇宙观光吧（笑）！

Stage 02 ジャブロ–の风

初期我方配置：地面：ガルダ
地底：ガンダムMk2,百式,リック、ディアス×2
敌方配置：空：セイバ–フィッシユ×15
地面：ガンタンクⅡ×3，ジムⅡ×4，グフ飞行试验型×9，ハイザック×6，ビック、トレ–×2，ジムスナイパ–カスタム×3
地底：ジムキャノン×4，ハイザック×3，ザクタンク×3，マラサイ
胜利条件：1、20回合内救出レコア并且全机搭乘上ガルダ
2、敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、地下4人任意1人被击破
3、ガルダ被击破
CG：用卡谬(カミ–ユ)攻击捷利德(ジェリド)

虽然从历代来看扎布罗建立在那里就是为

了易守难攻，但是实际游戏上使用起来却是难守易攻。地图又是三层，空中照例是敌人的空中大军，地面地形一如既往的河流啊、森林啊的，不会飞行的机体太吃力，有点钱了买个飞行器比较好。尼歌雅少尉所在的建筑物在开始标明了，按照原著让卡谬去英雄救美吧，顺便捎带阿凯。救出后要在20回合内脱出，时间还是比较宽松的。有实力就直接全灭连救出都省了，注意捕捉新出现的机体。

Stage 03 ムーン、アタック

初期我方配置：中层：Z，リック、ディアス×3 ガンダムMk2，メタス，アーガマ，ラディッシュ

内层：自军

敌方配置：外层：ドゴス、ギア，ガブスレイ×2，マラサイ×2，ムサイ改×4，チベ改，ハイザック×2，ギャプラン，ブルネイ×2，アレキサンドリア，ハリオ

内层：ハイザック×4，ザク强行侦察型×2，マラサイ×2

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、フォンブラウン市制压

CG：1、本关开始时

2、マウアー生存的情况下用卡谬(カミーユ)击破捷利德(ジェリド)

这一战不能大意，不然很容易失败，算是比较难的关卡了。主要是需要保护冯布朗市，虽然我方主力可以用机体包围住城市，但是这种做法过于消极，把敌人全部留给卡谬他们不太合适。所以还有一个办法就是让机体出现在敌人母舰范围内，这样就能拖住敌母舰。时刻注意木星回来的男人所在的战舰**ドゴス、ギア**，他一旦行动立即击破它，不然是很难阻止的。

Stage 04 永远のフォウ

初期我方配置：Z，百式，ネモ×2，ディジェ

敌方配置：サイコガンタム，トーチカ×10，ガンタンクII×6,ハイザック×15，マラサイ×11

增援：バイアラン

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、カミーユ被击破

3、クワトロ被击破

4、10回合内敌全灭失败

CG：ジェリド还生存的情况下，用カミーユ击破第2次出现的フォウ

本关的地形是非常恶劣的，最好还是让会飞行的机器出战，要不就买那些贼贵的飞行器。不要立即击坠捷利德，因为要收集CG。精神力高达MK2非常强大，而且凤第2次出现的时候是超强气，一定要在她出手以前击坠，不然很容易受到大伤害甚至秒杀弱小机体。多利用支援攻击吧，不过因为有I－FIELD，不要使用光线武器，另外浮游武器不算光线武器（哪怕它射出来的明明就是光束），可以作为击破精神高达的支援主力手段。

Stage 05 アクシズからの使者

初期我方配置：外层：グワダン，アガーマ，G Defencer，Z，百式，メタス，ガンダムMk2，ラディッシュ，リック、ディアス×2

敌方：外层：メッサーラ，ジュピトリス，サラミス改×2

增援：バイアラン，マラサイ×2，サラミス改×2，アレキサンドリア

内层：サラミス改×2，ハイザック×6，マラサイ×6，ドゴス、ギア，ムサイ改×2，チベ改

增援：バーザム×12

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、アガーマ击破

3、ハマーン被击破

本关卡难度不大，注意对付西罗克就行，比较麻烦的就是到处跑去打增援了。

Stage 06 宇宙を驱ける

初期我方配置：外层：自军

中层：Z，リック、ディアス×3，メタス，ガンダムMk2，ラビアンローズ，アガーマ，G Defencer，ラディッシュ

内层：百式(クワトロ)

敌方：外层：ガザC×9，ムサイ改×3，チベ改×2，グワンバン

中层：サラミス改×10，アレキサンドリア，ロ



ンバルディア，ジュピトリス，ドゴス、ギア，ハンブラビ×3，バウンド、ドッグ×2，サイコガンダムMk2
内层：ジO，キュベレイ
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、カミ–ユ击破
3、クワトロ击破
4、アガ–マ击破
CG：1、クワトロ与ハマ–ン剧情移动到外层后交战一次
2、用Z击破ジO

Z高达剧情的最后一战，又是老规矩3方乱战，敌人也是一如既往的多。不过这次没有0083那样的时间限制，慢慢来把。注意抓需要的机体，别太得意不小心抓满了，那就只有再打一次了。

机动战士ZZ高达
星辰坠落之时



Stage 01 シャングリラの少年

初期我方配置：前半关：Z，ア–ガマ
后半关：ZZ，ア–ガマ，コア、ファイタ–
敌方配置：ガルスJ(マシュマ–) 增援：ゲゼ×2
后半关：ハンマ、ハンマ，R、ジャジャ，ガザD×7，エンドラ
胜利条件：敌全灭
败北条件：前半关：1、Z击破
2、ア–ガマ击破
后半关：1、MASTER UNIT击破
2、ア–ガマ击破

最厚道的一关，敌人相当的少，没有难度，很轻松就能够过关。同时这一关也是刷白金/金OP芯片的最佳关卡，多打几遍吧！有了那些芯片能让后面的战斗轻松许多。本关也适合在前期练级。

Stage 02 燃える地球

初期我方配置：ZZ，Z，キュベレイMkⅡ，百



式,ガンダムMk2，メガライダ–
敌方配置：ディザ–ド、ザク×14，ザク、タンカ–×2，ディザ–ド、ゲルググ×6，ドワッジ×8
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、Z击破

系列经典的沙漠关卡，沙漠豪气男登场。其实敌方机体不强，但是难度不算简单。因为我方母舰出来时候会很不厚道的被4台敌方机体包围，无法放出机体，所以如果不是你的母舰已经很强可以用一齐射击一扫敌人的话，推荐出一台大师机去解围。然后地图上方的Z也被包围，露的反应不高，很容易被击中，所以情况是极其危险的，应该立即去营救。不要自己突围，因为第一次玩的话自己突围后肯定不会向下方逃走，而是去没有敌人的左边或者右边，这就对了，那里有好多ドワッジ在等着切你呢。

Stage 03 落ちてきた空

初期我方配置：空：アウドムラ
地：ZZ，キュベレイMkⅡ，ジェット输送机×2，ア–ガマ改
敌方配置：空：ドライセン×15,ザクⅢ,メロウド
地：ドライセン×12
增援：バウ×12
殖民卫星落下后：空：バウ×6，ドライセン×4
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ジェット输送机1机击破
3、ア–ガマ改击破



CG：1、先用捷多与普露茨战斗1次，第2次再用捷多击破她

本关其实不难，敌方机体都很弱，而且经过前几个关卡，我军的实力很强了，要做的反而是不要打得太快，因为在两架运输机起飞前敌军全灭的话，普露茨就不会出来了，CG你也别想要了……（笔者正是如此）

Stage 04 战士、再び…

初期我方配置：ZZ-FA，ネエル、ア-ガマ，ラビアンロ-ズ

敌方：吉翁侧：クイン、マンサ，サンドラ，ドライセン×9，バウ×6，ドベンウルフ×7，ミンドラ，グワンバン

新生吉翁侧：ザクⅢ改，リゲルグ，ガズアル，ガズエル，シュツルム、ディアス×6，ゲ-マルク エンドラ×3，

增援：キュベレイ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ネエル ア-ガマ击破

CG：1、用エマリ-与プルツ-交战

2、用ジュド-击破ハマ-ン

早就习惯了3方会战了，无数的机体和战舰，无数的经验和钱……开始先对付格雷米军阀吧，他的军队是比较强，特别是强力MA葵曼沙又让普露茨驾驶，小心她的浮游炮。发生一定情节之后会出现大批量产京碧奇，都不弱，尽早进入超强气状态吧！另外记得抓两台来。

之后料理哈曼姐姐的大军，她队伍里强化人虽然多，但是都没有浮游兵器，加上我们早就超强气，有何惧哉？切得差不多以后，哈曼姐姐登场，让捷多去发生剧情CG就完事了，啊，可恶的捷多！

机动战士高达 逆袭的夏亚 宿命的终结



Stage 01 天に火を噴くもの

初期我方配置：リ.ガズイ，ジエガン，ジエガン×2

后半关：ラ-.カイラム，ジエガン×2，リ.ガズイBWS，自军

增援：υGUNDAM，天鹿

敌方：ギラ.ド-ガ×9，ムサカ×2

增援：ギラ.ド-ガ×14

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、アムロ击破

3、天鹿击破

这一关的前半关是最难的，开始让骡子（阿姆罗）后撤，别和强化人间格斯硬碰硬，机体性能上有较大差距，运气不好的话会被击坠，而且数回合后鸭子（夏亚）增援，此时HP不够会被他的浮游炮做掉的。鸭子出现后下回合会把格斯带走。

下半关开始让主力和布莱德舰长会合，之后左上阿姆罗开着υGUNDAM出现，并且附赠一队敌援军。而这时要留部分主力在地图右下，因为下回合天鹿出现，也附赠敌援军，用某句名言就是：“不要给他们任何的机会……”

Stage 02 忌まわしき记忆と共に

初期我方配置：第1层：ラ- カイラム，υGUNDAM，ラ-カイム×2，ラ-チヤタ-，ジエガン×9，核弹头ミサイル×4，自军

敌方配置：第1层：ムサカ×3，ギラ.ド-ガ×9，ギラ.ド-ガ重装型×6

第2层：サザビ-，ムサカ×7，ギラ.ド-ガ×24

增援：α.アジ-ル，ヤクト.ド-ガ，レウル-ラ，ギラ.ド-ガ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、アムロ击破

3、ブライト击破

CG：1、本关开始

2、用ハサウェイ和クエス交战

3、アムロ与シャア交战

4、用アムロ击破シャア

小行星阿克西斯坠落途中，阿姆罗和夏亚这两人也即将做出宿命的了解。敌人不算多，但是机体都比较强，整体难度不高。我方主力实力强劲的话核弹头就可以丢一边了（偶反对使用核武器>_<）。用哈萨维攻击科丝就可以让她退场顺便收CG。阿姆罗和夏亚交手后会掉入行星上，

那是别的单位无法进入的二人世界（邪恶吧？）最后逆天强者阿姆罗用尽毕生的功力推走了阿克西斯，地球再次恢复了和平……

机动战士高达F91
绽放在宇宙中的妖花



Stage 01 フロンティアIV袭击

初期我方配置： 前半关：ガンタンクR44
后半关： F91,ヘビ-ガン，スペ-ス.ア-ク，自军
敌方配置： 前半关：デナン.ゾン×4
后半关： ダギ.イルス，デナン.ゾン×8，エビルS×2，デナン.ゲ-×6，ベルガ.ダラス
增援： 地面デナン.ゲ-×4，デナン.ゾン×6，デナン ゲ-×2
空： ベルガ.ギロス，デナン.ゾン×6，エビルS×3，デナン.ゲ-×3，ビギナ.ギナ
胜利条件： 敌全灭
败北条件： 1、MASTER UNIT击破
2、スペ-ス ア-ク击破
CG： 剧情

前半关可以选择脱离还是战斗，其实脱离就可以了，反正剧情关没有钱。后半关当心母舰的HP，第2回合开始敌人降下后会对母舰进行集中攻击，如果不能有效的削减敌军的话，就用卡位来阻止他们下降吧。塞西莉和西布克战斗后撤退。

Stage 02 ラフレシア.プロジェクト

初期我方配置：卫星内： F91，ビギナ.ギナ，ヘビ-ガン，スペ-ス.ア-ク
卫星外： 自军
敌方配置： 卫星内：バグ×14
卫星外： デナン.ゾン×8，デナン.ゲ-×4，ザムス.ジエス×6
左侧增援： ベルガ.ギロス，ラフレシア，デナン.ゾン×8，デナン.ゲ-×8，ベルガ.ギロス×2，ザムス.ジエス×2，ザムス.ギリ×2，ザムス.ガル
胜利条件： 敌全灭
败北条件： 1.MASTER UNIT击破
2、シ-ブック击破
3、スペ-ス.ア-ク击破
CG： 1、初期的バグ全灭后
2、セシリ-生存的情况下，用シ-ブック击破宇宙妖花

卫星外我方主力可以慢慢清理敌军，卫星内就要小心一些。**バグ**不会攻击，也不会回避，但是会自爆，攻击力还不小，如果同时身边出现两个以上会很麻烦。这就需要母舰和其他机体辅助一下，让西布克进入超强气，这样就能一刀一个，塞西莉当然也可以。切完**バグ**后就会出卫星，宇宙妖花也带领大军出现，但是在我方一大堆超强气面前，也只有被切的份，不过要注意妖花不吃光线武器，老办法浮游炮和白兵战伺候。顺眼的机体别忘了收几台。

机动战士高达V
天使之环



Stage 01 白いモビルス-ツ

初期我方配置：前半关： シヤッコ-,コア.ファイタ-V
后半关： Vガンダム×2,输送机,ジエムズガン×2
增援：空： ガンイ-ジ×6，Vガンダム
敌方配置： ゾロ×3
后半关：地： ゴッゾ-ラ，ゾロ×3
增援： 战斗バイク甲タイプ×9
空： ゾロ×9，リカ-ル
增援： トムリアット×11
胜利条件： 敌全灭
败北条件： 1、MASTER UNIT击破
2、输送机击破

胡索的能力总是被抬得老高，这次也是如此。前半关直接击破面具男其余2机就会撤退，反正LV1光束武器无效，就不要反击浪费EN了，直接用剑切。

后半关运输机不能移动，小心空中的敌人降下后给予致命打击，所以还是派个强力飞行机体去清理他们。几回合后修罗队出现，这6位姐姐一出来就要死一个呢，惨啊！

Stage 02 ジブラルタル攻防

初期我方配置：シャトル，ガンイージ×5，Vガンダム×3
敌方配置：トムリアット×17,メッメドーサ,リカール
增援：ガルグイユ×6，トムリアット×12
胜利条件：1、カテジナ7回合生存
2、敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、カテジナ击破
CG：用ケイト与メッメドーサ交战

此关难点就是保护卡珍迪娜的穿梭机7回合不被击落，而且穿梭机开始就被3台敌机包围，特意增加难度的意图明显啊。开始用V高达吸引敌人，我方主力立即上岸支援。敌人有增援，但是威胁不大。修罗队的MM们又要死人了。

Stage 03 战略卫星を叩け

初期我方配置：Vダッシュガンダム，リーンホース，鱼の骨，ジャベリン×2，ガンイージ，ガウンランド
敌方配置：ゾロアット×10，シノーベ×4，カリスト×4，アマルテア×4，スクイード
2回合后增援：コンテイオ×7，リグシャッコー，アヒゴル
胜利条件：1、ロベルト到达カイラスギリー
2、敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ロベルト被击破

此关敌方战舰很多，而且向上移动一段距离就会有3台ゾロアット增援。只要罗伯特移动到目标地点就能过关，大可将敌全灭赚取经验值和PP。

Stage 04 母よ大地にかえれ

初期我方配置：V2ガンダム，Vガンダム，Vガンダム.ヘキサ×2，ホワイトアーク，リーンホースJR，ジェムズガン×4，ジャベリン×6
敌方：オーバーヘッドホーク×6，リグシャッコー×5，ラステオ，ゲドラフ×12，ドムットリア×3，リシテア×2
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、モトラッド舰队突破防卫网
3、ウッソ击破
CG：剧情

本关一定要出击会飞的机体才好。防守战线是比较难的，一定要利用友军拖延敌人，我方主力迅速击破。而且本关敌人不吃LV1光线武器，还是用白兵和浮游炮解决他们，而且还有脱出装置，注意EN的消耗。直接击破战舰既减轻压力,又可以赚些外快，何乐而不为?

Stage 05 天使达の升天

初期我方配置：ガンブラスター×2，V2AB，ホワイトアーク，ジャンヌダルク，リーンホースJR
敌方：ビルケナウ，ラステオ，アドラステア，リシテア，ブルッケング×9，ゲドラフ×6，ゾリディア×3
增援：ゲンガオゾ，カリスト，シュバッテン，カリスト×2，スクイード×2，ダルマシアン
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、V2击破
CG：用V2击破カテジナ后

V的最终话，敌人的数量和实力都非常强，不可大意。当击破一定数量的敌人后，会有增援。之后天使之轮开始接近地球。如果满足CG条件就能直接做掉天使之轮，然后就是清理剩下的杂鱼和捕捉新的机体。

机动武斗传G高达

流星・蝴蝶・剑



Stage 01 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム

初期我方配置：シャイニングガンダム
后半关：シャイニングガンダム，ガンダムローズ
敌方配置：ネロスガンダム
后半关：ジョンブルガンダム，カッシング×16
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
CG：1、剧情
2、前半关用ドモン击破ミケロ
3. 后半关开始时

前半关用金手指2次就可以看到精彩的CG了。后半关那些杂鱼更是弱得掉渣，即使多蒙深陷敌阵也没有危险，只要稍微注意一下查夫曼的御林军高达的地图炮就可以了，话说回来挨那么1炮也死不了。非常适合初期练级的关卡。

Stage 02 最强最恶！デビルガンダム现る

初期我方配置：シャイニングガンダム，シャッフルスペード，シャッフル、ジョーカー，シャッフル、ダイヤ，シャッフル、クラブ，自军
增援：ガンダムシュピーゲル
敌方配置：ガンダムマックスター，ボルトガンダム，ガンダムローズ，ドラゴンガンダム，マスターガンダム，デスアーミー×9
增援：デスアーミー×18，デスビースト×10
胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ドモン被击破

一开始多蒙的同伴都被DG细胞控制了，成为了敌人，这几个人非常强，一定要让多蒙提前进入超强气以保护自己，老萨夫同盟的实力中下，不过他们的机体有一招地图炮的攻击上限是99999，不过这一关是用不出来的。把被DG细胞控制的同伴打败后再击败东方不败，老萨夫同盟的4个人就会用自己的生命拯救他们，感动。之后东方不败再次复活，出现大量敌人增援，而且随着队伍的前进会出现增援，超强气的多蒙可以一次就击破东方不败。

Stage 03 战士の绊！デビル包围网を突破せよ

初期我方配置： シャイニングガンダム，ゴルビ–，ガンダムマックスタ–，ボルトガンダム，ガンダムロ–ズ，ドラゴンガンダム，自军

敌方配置： マスタ–ガンダム，デスア–ミ–×15，デスバ–デイ×21，デスネ–ビ–×9，デスビ–スト×6

增援： マスタ–ガンダム，デスバ–デイ×12，デスア–ミ–×6，ガンダムヘツド×15

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、新シャツフル同盟任意一人被击破

3、シュバルツ击破

4、ナスタ–シャ击破

CG： 1、用多蒙击破东方不败

2、恶魔高达出现后，用多蒙击破东方不败

一出场我方的6高达和1母舰被大军包围中，我军于左下角出现，但是前方有敌军和河流阻挡，前进不是很轻松，尽快清理部分敌人和他们会合，同时让他们向左下角撤退。敌兵中水中的敌人比较麻烦，要用格斗武器消灭，空中的敌人有着与它身份不匹配的攻击力，要注意，被打到是很疼的。第一次击破大师高达后会带领增援在地图上方再次出现，多蒙虽然被包围，但是超强气状态可以靠击破再动来撤离危险区域，随着主力前进会出现一些增援，剩下的就是收CG了。

Stage 04 さらば师匠！マスタ–?アジア、晓に死す

初期我方配置：第1层： ドラゴンガンダム，ボルトガンダム，自军

第2层： ガンダムロ–ズ，ガンダムマックスタ–，自军

第3层： ゴッドガンダム

第4层： ライシングガンダム

敌方配置： 第1层：デスバ–デイ×18，ガンダムヘブンズソ–ド

第2层： デスビ–スト×15，グランドガンダム

第3层： ガンダムヘツド×8，デビルガンダム

第4层： ウォルタ–ガンダム

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、新シャツフル任意一人被击破

3、レイン被击破

CG： 多蒙击破东方不败

虽然本关被分为4层地图，但是地图之间是不相通的，我军也就只能在1、2层战斗，因为有我军帮助，所以没什么问题。4层的莱因直接攻击比较吃力，多用日升高达的地图炮解决阿莲比。3层开始比较吃力，慢慢消灭杂鱼来提升气力，超强气后就可以一次消灭一只，然后一击消灭恶魔高达（太弱了），注意不要使用消耗MP太大的攻击。之后东方不败出现，师徒最后凄美的决战，“看啊！血染东方一片红！”

Stage 05 デビルコロニ–始动！大进击シャツフル同盟

初期我方配置：外层： ノ–ベルガンダム，ゴルビ–Ⅱ，マンダラガンダム，ランバ–ガンダム，マ–メイドガンダム，ネ–デルガンダム，テキ–ラガンダム，アシュラガンダム，スカルガンダム，自军

内层： ゴッドガンダム，ガンダムロ–ズ，ガンダムマックスタ–，ドラゴンガンダム，ボルトガンダム

敌方配置：外层： デスバット×15，ガンダムヘツド×16

增援： 1、デスバット×8，ガンダムヘツド×2

2、デスバット×9

内层： デスボ–ル×13

增援： 1、デスボ–ル×6，グランドマスタ–ガンダム

2、デスバット×8

最内层： デビルガンダム

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、新シャツフル同盟任1人被击破

3、ゴルビ–Ⅱ击破

CG： 1、用シャツフル同盟任1人击破グランドマスタ–ガンダム

2、进入最内层后，多蒙击破恶魔高达

G高达最后一战，外层的我方因为省略了一些驾驶员，只有诺贝尔高达和曼陀螺高达能够一用，敌方有些头高达比一般的多200点哈罗点，那些头高达搭载着**デスア–ミ–**，赶紧抓来，可以设计出不少东西，而且也可以进化出恶魔高达直至四天王很多G里面的强机。内层注意不要进入，死球的3格范围内结束回合就行，不然会自爆的。击破最后的球后**グランドマスタ–ガンダム**出现，用支援攻击出CG，然后又会出一队小兵，多蒙掉入下层和恶魔高达决斗。完成形态的恶魔高达也还是太弱了，称之为佛高达差不多！



——未完待续

GOKUMAKAIMURA

极魔界村

PSP	Capcom	2006.08.03
	ACT	1人/4980日元
极魔界村		记忆容量352KB

邪恶的魔王妄想支配整个世界。人类王族身上流淌的纯正血液可以使它的魔力加强，所以魔王曾经多次绑架世界上唯一继承了王室血统的公主。但是，它的野心全部被传说中的骑士亚瑟阻止了。然而，比之前几位魔王拥有更为强大力量的“黑暗魔王”出现了。为了捉住公主，它率领黑暗军团的魔物们袭击公主的城堡。

公主危在旦夕！得到消息的亚瑟立即骑上爱马向城堡飞奔……

基本操作

按键	功能
十字键/摇杆	移动
△	传送法杖
○	魔法
×	跳跃
□	攻击
L	盾装备界面
R	魔法装备界面
SELECT	游戏菜单
START	设定菜单

游戏模式

Beginner Mode：初级者模式，游戏难度较低。亚瑟的生命数和血格最多，上来就有8条命，每条命3格血。

Original Mode：原版模式,相当于中级难度模式，比初级者难很多。亚瑟开始的生命数为6，血格为3。

Arcade Mode：街机模式,难度非常高。亚瑟开始的生命数为6,没有血格。和系列前作相同，被敌人攻击一下后,盔甲消失，再遭到攻击必死。并且死后不能复活，每次都要从关卡开头开始。



游戏系统



进阶操作

操作	效果
→→/←←	快速跑动
快速跑动中按相反方向	急停
↑+□	向上攻击
×、×	二段跳（得到跳马之靴）
（跳起）↓+□	向下攻击
（抓住边缘时）按↑+×	爬上
↓+×	落下
（装备盾状态）按↓	使用盾

铠甲详解

名词说明

铠甲耐久力：本铠甲的耐久力，比如“骑士之铠”的铠甲耐久力为2，表示被攻击两次后此铠甲毁掉。

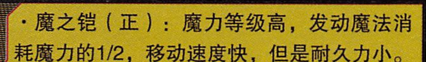
最大耐久力：表示身着铠甲的亚瑟能够承受的攻击次数。



・骑士之铠：初期装备的铠甲。
魔力等级：1
铠甲耐久力：2
最大耐久力：3

・勇者之铠：身着骑士之铠时，再次捡到一个骑士之铠就可以变为勇者之铠。
魔力等级：2
铠甲耐久力：1
最大耐久力：4

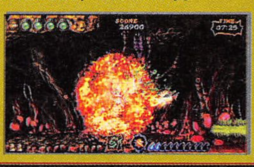
・霸王之铠：身着勇者之铠时，再次获得骑士之铠。魔力等级非常高。但是铠甲耐久力很低。
魔力等级：3
铠甲耐久力：1
最大耐久力：5



・魔之铠（正）：魔力等级高，发动魔法消耗魔力的1/2，移动速度快，但是耐久力小。
魔力等级：2
铠甲耐久力：2
最大耐久力：3
魔力消耗量：1/2
移动速度：快



・魔之铠（负）：魔力等级低，发动魔法消耗原来的2倍，移动速度慢，耐久力高。
魔力等级：1
铠甲耐久力：4
最大耐久力：5
魔力消耗量：2倍
移动速度：慢



・堕天使之铠：移动速度快，并且搭配“堕天使之翼”能够在空中随意飞行。
魔力等级：2
铠甲耐久力：2
最大耐久力：3



・暗黑之铠：移动速度快，武器带有双重POW能力，但是不能使用魔力和盾的铠甲。
铠甲耐久力：4
最大耐久力：5



魔法详解

・爆发の魔力：向身体四周爆发火焰攻击。随着魔力等级的上升，威力和火焰范围变大。
获得方式：初期自带。
威力：2
魔力消耗量：4

・火焰之魔力：向身体前方喷射火焰攻击。随着魔力等级的上升，威力和火焰范围变大。
获得方式：1-1关，踩地面骷髅石块，利用出现的平台上去，顶部右侧引出蓝色宝箱，打开宝箱获得。
威力：2
魔力消耗量：4

・无敌の魔力：身体周围出现守护魔力，被攻击一次会消失一个。随着魔力等级上升，守护魔力的数量和耐久力会上升。
获得方式：2-1关中段废墟中，上去干掉灰巨人，在楼梯一侧的宝箱中获得。
威力：1
魔力消耗量：10

· 时の魔力：周围敌人处于时间停止状态。随着魔力等级上升，敌人停止的时间增长。
获得方式：2-2关中段，楼梯断裂的位置，在下方烟雾位置引出宝箱，上来后打开宝箱获得。
威力：—
魔力消耗量：6

· 封印解除の魔力：解除特定的封印，发现新的道路。
获得方式：2-2后半段“泡沫”封住的道路，沿上面走引发右侧通道内的宝箱获得。
威力：—
魔力消耗量：8

· カマイタチの魔力：在身体周围发动旋风，可以消耗魔力攻击敌人，也可以在空中飞行。
获得方式：4关中段，在上方通道引发宝箱，打开宝箱获得。
威力：1
魔力消耗量：2

· 石化の魔力：将敌人暂时石化，可以消除关卡中的骷髅石头，获得里面的东西。
获得方式：5关中宫殿后段，来到移动平台房间右侧引发宝箱，在左侧出现的宝箱中获得。
威力：—
魔力消耗量：3

· パワ-アップの魔力：增加武器攻击力和速度，受到攻击能力解除。
获得方式：2-1关前半段，红蛇上方通道中，使用“石化之魔力”消除骷髅石堆，引发宝箱后获得。
威力：—
魔力消耗量：10

· 发现の魔力：使用后在屏幕内找到宝箱引发点，碰到引发点即可引发宝箱。
获得方式：3-1关下沉的平台位置，装备“堕天使之铠”向上飞到通道中，尽头小平台上获得。
威力：—
魔力消耗量：2

· 波动の魔力：向前发出“波动拳”，能够贯穿敌人。随着魔力等级上升，威力和速度提高。
获得方式：收集9中材料道具，然后按照上面合成那样横排的三种组合分别来到3个魔女处进行合成，第三次合成的话会面对3个魔女合体的战斗，干掉它后获得“波动の魔力”。

武器详解

游戏中的武器较多，分为3大类：刀剑系、投掷系、鞭系。

刀剑类武器： 扔出后直线飞行攻击敌人，速度快,攻击目标的准确性比较难掌握。

投掷类武器： 扔出后呈弧线飞向敌人，带爆炸效果。在复杂地形中使用很占优势。

鞭子类武器： 攻击距离很近，攻击速度快，能够钩回道具。对BOSS角色非常有利。

匕首： 连射速度很快的武器，比较常见。但是威力很弱。

长矛： 游戏初级武器，横向飞行，距离远。能够连续扔出两个。

大长矛： 攻击威力大，能够贯穿多个敌人，不能连续投掷。

飞镰： 直线投掷飞出，能够返回手中。可以连续投掷两个。

火药： 弧线抛出，落地后能够滚动，一段时间后爆炸。

火焰瓶： 弧线抛出，落地后破裂，放出大面积蓝色火焰。

散弹弩： 攻击力很高，并且向3方向发射的弓弩。

火焰弓弩： 直线射出，距离短速度快，威力较弱。

电击弓弩： 距离短速度快，比火焰弓弩的威力大。

荆棘鞭： 鞭子类武器，挥动速度较慢，对BOSS有利。

电击鞭： 威力强劲，速度较慢，非常好用的武器。

飞燕刀： 对同屏内敌人带有追尾效果，但是威力较弱。



盾详解

・**亀裂之盾**：带裂缝的盾牌，最大耐久力2。
・**骑士之盾**：一般骑士使用的盾牌，最大耐久力4。
・**霸王之盾**：传说中霸王使用的盾，最大耐久力8。
・**魔人之盾**：防御时能够增加魔力，最大防御力？。
・**飞龙之盾**：双跳能够一段时间飞行，最大防御力4。
・**无限之盾**：防御时能够恢复5点魔力，最大耐久力∞。

无限之盾获得方式：收集到9种道具，然后按照横排一组的三种组合方式，到魔女家合成，最后合成两次获得“无限之盾”。分别是：妖树の叶、人食い花の叶、咒い草の叶到红魔女处合成；黄泉ガエルの血、不老ドリの血、黄金ヤギの血到黄魔女处合成；百年ヘビの脱壳、一角牛の骨、八つ目鱼の目到蓝魔女处合成。



装备详解

・跳ね马のブーツ
功能：一周目增加二段跳能力；二周目升级为三段跳。
获得方法：在1-1关干掉BOSS后获得。二周目时1-1关干掉BOSS后获得“跳ね马のブーツ 两方”。

・堕天使の羽
功能：获得“堕天使之铠”时能够在空中飞行。
获得方法：在3-1关干掉BOSS后获得。

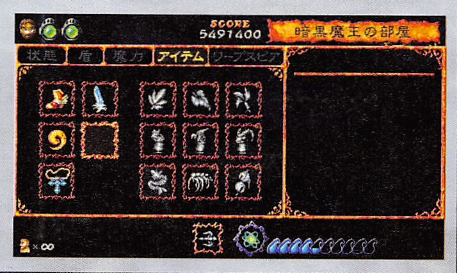
・骑士の魂
功能：收到攻击后伤害减半。
获得方法：达到一定积分道具从天而降。分别是：初级者模式200万分；原版模式500万分；街机模式700万分。

・骏马の魂
功能：移动速度增加120%。
获得方法：二周目开始后自动获得。

・魔力のペンダント
功能：魔法消耗减半，进化为“魔天のペンダント”时魔力提升为3级。获得一定积分进化为“魔天のペンダント”，分别是：初级者模式400万分；原版模式700万分；街机模式9999900分。
获得方法：收集到9种道具，然后按照横排一组的三种组合方式，到魔女家合成，最后合成获得“无限之盾”。分别是：咒い草の叶到红魔女处合成；黄泉ガエルの血、不老ドリの血、黄金ヤギの血到黄魔女处合成；百年ヘビの脱壳、一角牛の骨、八つ目鱼の目到蓝魔女处合成。

道具详解

・**黄泉ガエルの血**：1-1关红魔女房间前的空中。
・**妖树の叶**：1-2前段，站在上升的平台上移动上去获得。
・**不老ドリの血**：2-1关通过空中多个齿轮后，在平台上获得“堕天使之铠”下去在内部获得。
・**人食い花の叶**：2-2关后段，一处平台下方，踩上去立刻下来即可获得。
・**百年ヘビの脱壳**：3-1关中段，准备“堕天使之铠”在下沉的平台向上飞，在通道上获得。
・**咒い草の叶**：3-2关BOSS前地面的骷髅石头，使用“石化之魔力”消除后获得。
・**一角牛の骨**：4关中段，沿上方路前进，道具在靠近岩浆的地方。
・**黄金ヤギの血**：4关中段上方有带刺的石块，使用“石化之魔力”消除后，飞上去飞到深处获得。
・**八つ目鱼の目**：5关前半段，在石阶上引出上方的宝箱，打开后获得。



POW系统

在关卡或者宝箱中会发现POW道具，它的功能是增加攻击力、速度和攻击范围。POW道具分为红色、蓝色两种。

红色POW增加武器的攻击力和攻击范围。蓝色POW增加武器的速度和性能。

魔法师变身

在关卡中出现的魔法师发射魔法攻击亚瑟。虽然不会被攻击致死，但是却会被他的魔法变为不同的形态。



被魔法师变成鸡后不能攻击，奔跑速度增快；变成蚂蚱后不能攻击，跳跃高度增加；变成飞蛾后不能攻击，能够飞行。变成大妈跳起后制空时间变长；变成骷髅后被攻击即死。另外还会变大或变小，不能使用魔力。

宝箱位置

1-1 魔之森

1.开始位置向左到尽头,跳起后右侧出现宝箱。
2.向右走，站在第一个墓碑上向右跳起出现。
3.打死眼睛树怪，从树桩上向右跳起在空中出现。
4.到两个墓碑之间后，中间上方出现宝箱。
5.斜坡下面有通路，进入后上面出现宝箱。
6.来到高处赤魔女的家门前，中间出现宝箱。

1-2 血之巢窟

1.开始位置向右第一个岩浆坑位置，向右跳后宝箱在上面出现。
2.继续向右走，在移动小平台上引出宝箱，在上面出现。
3.干掉红蛇后，在右侧左右移动的小平台上引出宝箱，在左侧出现。
4.躲避血浆大浪，爬上楼梯，在右侧向上二段跳出现宝箱。
5.继续向上，在中间左右移动的平台上跳起引出宝箱。
6.最后的血池左侧下方，宝箱在上面出现。

2-1 岚之寨

1.在刚开始空中有盾的平台向左跳，下方出现宝箱。
2.第一个圆石位置上方平台，利用石头上去，注意龙卷风和风向。
3.一条命上方平台右侧，宝箱出现在右侧空中。
4.乘高处齿轮的移动平台来到右侧，下来后引出，宝箱在下方出现。
5.第一组两个千斤顶后的平台下左侧，宝箱在左方出现。
6.在最后一个千斤顶的平台向右跳，宝箱出现在前方。

2-2 死之古城

1.乘第一个移动气体停止后，跳到左侧气体上引出宝箱。
2.第二个移动气体移动到正上方。
3.通往黄魔女房间的空中顶部。
4.通往黄魔女房间的中间偏左下的位置。
5.第一个楼梯房间,在飞龙盾稍微靠右的地方。
6.关卡后段，金黄色房间的第一个移动平台，移动时右侧空中。

3-1 腐败之沼

1.第一个沼泽陷阱前，接近水面上方。
2.第二个红色尖刺平台，跳上去后跳一下。
3.第三个踩动的地面机关的上方。
4.碰到第一个闪电龙的上方区域。
5.第二个升级沼泽区域，上方爆炸敌人出口。
6.第二个升降沼泽区域，最后一个平台下移时。

3-2 地底的死海

1.关卡开始向前上下移动的岩石，中间部分向下移动的下方。
2.蓝之魔女房间之前尖刺洞穴最上方。
3.地上有多个触手的大厅左上方。
4.第一个长泡泡的房间开始的最上方。
5.第一个长泡泡房间后面的泡泡走廊中间跳起。
6.第二个长泡泡房间，第一个长大的泡泡缩小后的下面。



4 灼热的魔山

1.关卡开始的第一个断崖中间。
2.空中魔法炉的正右侧。
3.进入魔山后，在上下两个平台的下面。
4.魔山内部两个上推石头后面。
5.后面上升时，一排石头左数第二个石头。
6.火山内部上方魔法炉左侧。

5 暗黑的大魔宫

1.第一关BOSS的左侧中间。
2.第二关BOSS的房间中上方。
3.蓝色方块平台的房间的左下方。
4.第三关BOSS的中右方。
5.第四关BOSS的房间左下方。
6.两只红魔方间左侧靠近大门旁。

游戏流程



——下面的流程选择ORIGINAL MODE难度。

1-1魔之森

从游戏开始位置向右前进，向上攻击飞鸟，干掉路上的敌人。需要注意的是，武器藏在关卡的各种地方，比如宝箱、瓶子和各种包裹中，选择自己擅长使用、并且对地形有利的武器，而不要随便更换。武器的合理选择对于关卡至关重要,这也是这个游戏系列的一大特点。



来到斜坡处，在斜坡下面踩骷髅石头开启上面的平台，然后沿平台上去获得本关的传送魔杖（1.1魔杖）。第一遍游戏尽量找到所有传送魔杖,因为以后获得新能力后，就可以利用传送魔杖随时回到以前的关卡进行隐藏物品的探索了。

◆BOSS战斗：巫师

一直向右走来到森林深处，进入BOSS战斗。这个家伙非常好打，它在空中飞行速度较慢，站在两块石头上使用远距离横向攻击武器，比如长矛，对付它非常容易。它的攻击方式为：向下喷火、放出地面触手、横向撞击。如果玩家这时候的武器正好是远距离横向攻击武器，几乎可以无视它的攻击。站在石头上攻击它，只要不被它撞到，一会就能将其干掉。

干掉它后获得重要装备——跳马之靴（装备），向前使用二段跳跳到小平台上，继续前行就完成了这一小关。

1-2血之巢窟

这里多了一种敌人，类似蚊子的飞虫。被它撞上的话不会费血，但是移动和跳跃都受到很大影响。如果这时候的武器是投掷爆炸武器，比如圣水或者火药，向上投掷落下后就可以把身上的蚊子干掉。当然使用魔法也可以方便地干掉它们。

利用二段跳向前进发，在血浆上的第一个移动平台上获得第一个道具——妖树之叶（道具），其实它不是第一个出现的道具，只因为前面的那个我们没有技能获得，所以只能以后得到。

前行不远碰到一个小BOSS——血蛇。使用弩类或自动跟踪的矛头对付它比较容易，躲避它喷出的毒球，跳跃躲避它的撞击。

干掉它后，前方血河上有几个小平台，这里的水中会出现血潮，被撞上即死。爬上前方梯子上就安全了。干掉一个使用飞斧的牛状敌人后，不要向右走，继续向上跳。在上面得到本处的传送魔杖（1.2魔杖）。下来后向右走，爬上梯子这里就完成了。

第一道魔界门



来到这里碰到第一魔界门的守卫BOSS——阿斯拉。这个家伙人高马大，居高临下攻击亚瑟。它的攻击方式比较简单：向下吐出硫酸溶液、使用锋利的抓子攻击。由于场地很大，很容易躲避它的攻击。向上攻击它的头，跳跃的时候要小心，注意掌握方向，因为很容易撞到它。干掉它后得到魔界门钥匙，这关就完成了。





2-1岚之寨

这关开始出现潜伏在地下的骷髅兵，靠近时会从地面蹦到空中，再落下攻击亚瑟。一定要小心，因为可以看到它地面上露出的头，所以最好趁它们没出来时就干掉它。

后面废墟中还会碰到巨大的灰巨人，它们的移动速度缓慢，但是皮很厚，攻击它时要注意当它跳起时，一定要跟着它跳起，否则会被它震麻痹。

关卡中间出现旋转齿轮，在移动平台上时下蹲躲避。在高处出现梯子后上去，干掉两个灰巨人后,在左侧火焰后得到传送魔杖（2.2魔杖）。



来到尽头平地碰到BOSS——红魔。这个家伙在空中飞行，移动异常迅速，躲避凯撒攻击的能力超强。它的攻击方式是吐出火球和撞击，打它没有什么好办法，只能是躲避趁机攻击，使用魔法攻击它比较快。好在它的HP不高，攻击到几次就可以将它干掉。干掉它后进入古城。

2-2死之古城

这关开始又遇到新敌人——人形杀手。这种红色的小家伙飘浮在空中，使用撞击方式攻击，还能放出绿色子弹，并且会分身术，能够分身成多个。这关前部是两个大厅，但是没有路。只能乘坐空中的“浮云”移动，随着这些条形气团前进。打断金黄色的物体，进入古堡内部遇到闪电龙。不要碰到它的身体，不然会被缠上。乘“浮云”继续前进，跳到前方平台上时要小心敌人血脑。进门后经过几个长长的楼梯，在这里可以见到传送魔杖，但是目前还不能取得，记住位置以后再来吧。继续前进在尽头进入BOSS战。



BOSS：攻击方式：发射麻痹子弹，被打倒后暂时不能动，当然会被它攻击。幻影转移位置，从不同地方出现。

第二道地狱门

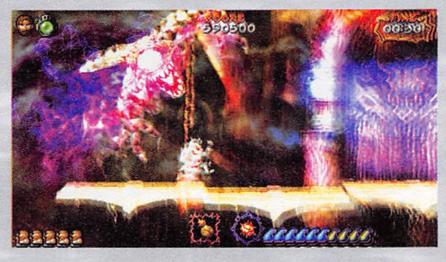
和前面一样，这里把守着第二个地狱门BOSS——死神卡斯。和它战斗的场地是3个平



台。这个BOSS的难度也不高，攻击方式比较简单：围着场地四周旋转、放出光球子弹、闪电攻击平台后平台消失。它的弱点是头部，需要注意当它变黑旋转的时候，攻击它无效。要等它停下来露出头部，这时攻击才行。它放出的子弹速度非常慢，很容易躲避或者用盾防住。而它放出闪电时，跟进跳离闪电击中的平台即可，片刻后平台会再次出现。干掉它后获得地狱门钥匙进入。

3-1腐烂沼泽

这里是腐败的沼泽，地面流着腐水，亚瑟站在上面会随着水流慢慢移动，要小心不要撞到尖刺物体。僵尸可以穿过障碍物。来到腐水位置，利用平台前进。前面会碰到多个灰巨人变种——腐烂巨人，它们除了压击地面使亚瑟麻痹，才能喷出多股腐烂的岩浆。踩地上的机关让“水面”下降，一直来到闪电龙所在的位置。干掉它后获得重要道具——飞龙之盾。



继续前行，在前面房间利用移动平台来到右下方，踩机关后快速向右走，利用飞龙盾取得空中的传送魔杖（3.3魔杖）。然后再次向上，最后利用飞龙盾来到上面，进入BOSS战斗。



BOSS：和BOSS战斗的场地是腐烂泥地，BOSS利用场地的腐烂沼泽移动，放出气泡攻击亚瑟，气泡还会爆炸放出更多的子弹。由于场地中间有一个生化刺柱，并且沼泽地会让亚瑟移动，所以攻击BOSS时注意移动，不要撞到尖刺上。干掉它后获得“堕天使之羽”。

3-2地之底之死海



这里开始是一个“封闭”的房间，前方地面有一个机关。踩上去后前方的石壁打开了，利用打开的这段时间一路前进。在一处较高的石壁通道飞上去，会看到带刺的上下移动石壁。使用飞龙之盾飞到里面的一个门中，来到蓝魔女处，可以获得这里的传送魔杖。

前面出现泡泡状的墙壁，使用武器可以打开，但是不一会儿就会再次出现，并且泡泡里面会出现浮游状敌人，千万小心。这一小关其实难度很低，只要多注意关卡即可。来到尽头碰到BOSS——黑火龙。

这个大龙可能是游戏中难度最低的BOSS，主要是由于下方的小恶魔。由于黑火龙飞行在空中,所以必须攻击下方小恶魔获得“堕天使之铠”才能飞上去和它作战。而小恶魔很容易对付，即便没血了，下来攻击小恶魔获得堕天使之铠就可以获得两格血，然后飞上去和黑火龙战斗。这个过程可以多次循环，所以根本没有难度。



大龙在上方几个洞中穿行，当它出来的时候攻击它的头部。小心不要被它碰到，躲避它发出的火焰或者魔法即可。干掉它后获得一枚戒指。

第三道魔界门

◆BOSS战魔界守护者——瓦米拉斯

这个家伙像个巨大的跳蚤，不过它可以在空中飞行。空中还有多个时隐时现的平台，要利用平台上去攻击它。当然也可以在地面等它下来攻击它，不过它在空中会不停地放出“小跳蚤”，所以还是主动攻击为妙。没有什么技巧，看准平台消失的方式，主动向它攻击。干掉它后获得魔界门钥匙进入。

4灼热之魔山



这关难度非常高，场地中充满了岩浆，碰到一次就死。火山喷发时地面会震动，把主角震动麻痹。空中有各种敌人：灵活的蓝色分身血腥人偶、恐怖的翼龙。在关卡不久一处倒塌的桥下面获得传送魔杖（4传送魔杖），这是最后一个容易得到的魔杖了，还有三个需要在魔女家得到。一路向前，尽头平地上对付4只翼龙。



4只翼龙：4只翼龙分批两两出现，小心它们喷射的火焰即可。场地较大，比较容易躲避。干掉两只后出现后两只。干掉它们后地面呈电梯状上升，上升过程中小心挡路的石块，被卡住的话一下就死掉了，使用武器打掉。来到上面再次见到两只红魔，干掉它们后进入右侧门。

第四道魔界门

这个BOSS的难度也不高，但是场地独特，所以整体难度不低。BOSS名为：螺旋・曼托尔达，就时几只手包围住主角，每两只手一组伸出来攻击亚瑟。由于场地被火焰包围，并且不停的移动，所以攻击BOSS的时候要随时注意场地移动的位置，跟着它的移动选择平台，转移自己的





位置，这样就不会碰到火焰了。

5暗黑之大魔宫殿

刚上来就是两只牛头魔，在这里的地上可以开启宝箱，获得里面的暗黑之铠后，再对付它俩简直易如反掌。干掉它们后前行来到大蛇处。没错！这里就是要打前面遇到的BOSS。使用暗黑之铠对付它几乎秒杀，干掉它后乘坐“电梯”到上层。这里有两个房间，随便选吧，踩门前的石头后进门。这里选择左边房间的话，是第一道守护门的BOSS阿拉斯。右侧房间里的是死神卡斯。这里每干掉一个BOSS就要乘坐移动平台到上层，这时可以存档。继续前行，通过很多蓝色方块平台的房子，乘坐移动平台向上，又出现两个房间。右侧房间是跳蚤瓦米拉斯，左侧是螺旋・曼托尔达。

干掉它们后继续向上，在魔界最终大门前，亚瑟的戒指不够22枚，不能把门打开，于是要从第一关重新开始收集戒指。从第一关重新开始后，利用获得的装备和魔法开始寻找戒指和其他物品吧。



后面有游戏中所有戒指的位置。找够22枚戒指后回来，进入紧闭的魔界大门。

最终BOSS就是大魔王阿斯塔罗斯了。这个家伙身上有两个头，对其上方的头部攻击。它遭到一定程度的攻击后，就会变为第二形态。身后长出了翅膀，低空飞行在空中。如果没有堕天使之铠的话，就利用旁边的移动平台攻击它。

干掉它后骑士终于救出了公主，但是就在即将返回城堡的时候，空中落下了一枚戒指。于是真正的最终决斗开始了。



如果没有找到所有戒指的话，在二周目开始后努力找吧。当收集最后11枚戒指后，来到大魔王的宫殿，最终就要和暗黑魔王哈迪斯作战了。哈迪斯的难度比较高，但是相信玩到这里的玩家对付它还是不难的。

干掉暗黑魔王哈迪斯后，骑士和公主返回了城堡，迎来了真正的和平。



下面是游戏中所有戒指的位置：

关卡名称	数量
1–1魔之森	4枚
位置	所需道具
1.开始不久地面两块骷髅石头的上方	飞龙之盾
2.消除开始不久地面一个骷髅石头	石化之魔力
3.消除BOSS处地面的骷髅石头	石化之魔力
4.干掉BOSS后前行，在空中被树叶覆盖	飞龙之盾

关卡名称	数量
1–2血之巢	4
位置	所需道具
1.开始走到尽头的梯子右侧	飞龙之盾
2.干掉红蛇后，消除上层的骷髅石头	石化之魔力
3.来到多个蜘蛛网最上层，传送魔杖左侧	打掉虫卵后获得
4.废墟中的最上层，解除墙上的封印后进入	封印解除之魔力

关卡名称	数量
2–1岚之寨	4
位置	所需道具
1.开始不久的崖壁中	飞龙之盾
2.废墟最上部爬上梯子	干掉灰巨人后获得
3.解除中段最上层的封印，进入后在最上方	封印解除之魔力、堕天使之铠
4.飞入很多千斤顶的右下方	堕天使之铠

关卡名称	数量
2–2死之古城	4
位置	所需道具
1.开始区域的空中右侧	飞龙之盾
2.楼梯场景，断裂的楼梯下方	飞龙之盾
3.关卡后半段，上升平台到顶部，进入右侧门，消除中间的火焰	波动之魔力
4.打败本关BOSS两次	直接获得

关卡名称	数量
3–1腐败之沼	4
位置	所需道具
1.开始路的上方，狭长通道的尽头	飞龙之盾
2.沼泽前的向下平台处，飞到顶部消除骷髅石头	飞龙之盾、石化之魔力
3.关卡中段，解除左上方封印，进入通道	封印解除之魔力
4.打败本关BOSS两次	直接获得

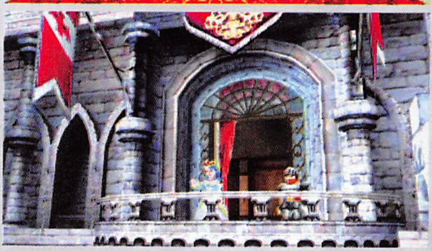
关卡名称	数量
3–2地之底之死海	4
位置	所需道具
1.蓝魔女家门的下方	飞龙之盾
2.关卡中间位置，消除升降的骷髅平台	石化之魔力
3.解除中段右侧封印，进入通道干掉敌人	封印解除之魔力
4.干掉本关BOSS	直接获得

关卡名称	数量
4灼热之魔山	4
位置	所需道具
1.关卡前段空中平台上，消除骷髅石头	石化之魔力
2.火山内部走上面道路，戒指在空中	
3.消除中段有刺的石块，飞到尽头获得	堕天使之铠
4.后段一直上升的平台，戒指在火焰左侧	

其他5枚戒指

在每关关卡中有6个隐藏黄金宝箱，收集所有宝箱后，最后一个黄金宝箱中就是一枚戒指。







NDS	任天堂	2006.08.03
	STG	1人/5040日元
星际火狐 指令		512MB

基本操作

进入战斗画面以后，本作的不同之处就可以体现出来了。以往的十字键已经起不到操作方面的作用，而且几乎所有的按键只拥有一个开炮的功能。而各种移动和动作是由触摸笔点击下方屏幕的地图画面来进行操作的。下面让我们来对特殊移动与特殊攻击进行简单的介绍。

●锁定攻击：持续按住攻击键2秒左右，准心变红，这样发出的攻击会对敌机进行自动追踪。

●炸弹攻击：下方屏幕的地图右上方有一个“B”字符号，用触摸笔点击它并拖动到地图中你想投放的位置。

●回旋移动：使用触摸笔在下方屏幕上左右瞬间划动2～3次，即可启动回旋移动。此移动可以说是这个游戏中必不可少的操作，它的作用为：1、弹开敌人子弹并为自己加时间。2、吸收附近一定距离的ITEM。此移动消耗动力值。

●平行回转：下方屏幕的地图右下方有一个平行回转图标，点击一下即可启动平行回转。

●360度回转：下方屏幕的地图左下方有一个360度回转图标，点击一下即可启动360度回转。

●加速：使用触摸笔在下方屏幕的上半部分瞬间点击两次即可启动加速功能(消耗动力值)。

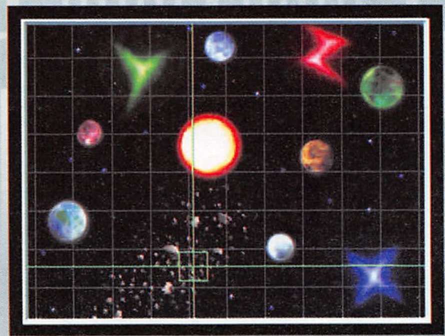
●制动：使用触摸笔在下方屏幕的下半部分瞬间点击两次即可启动制动功能(消耗动力值)。

游戏系统

本作采用新式战斗系统，把模拟飞行与战棋结合到了一起。每次进入战斗画面之前最好要有一个能够控制全局的布阵。不然，你的飞行技术再高，也会因为主舰被炸毁而功亏一篑。战棋界面基本上与传统战棋游戏画面相似，唯一不同的是，只用一支触摸笔在地图上画一画就可以进行排兵布阵。当然还要注意的一点是回合数的限制，不然，就会因回合数耗尽而GAME OVER。

很久很久以前，有一股邪恶的力量想要支配整个拉依拉特星系。

安德鲁夫，一个可怕的名字。他从贝诺母星上调集了大批军队。试图将魔手伸向克内里亚星。就在这危机时刻，一个名叫火狐・马克劳德的英雄组织成立了游击队－“星际火狐”。在一系列的英勇战斗之后



，阻止了安德鲁夫的野心并将其打倒。

在那几年之后，贝诺母星依然被克内里亚军视为邪恶的源泉。他们一直严密的监视着，并且不许任何人进入。就这样，这个星球一直沉寂在无声的静寂之中。可是，突然有一天，从贝诺母星上接连出现了不明生物，他们开始逐渐攻击拉依拉特星系内的所有行星。措手不及的克内里亚军被打得惨败。瞬间各大文明都市都被占领了。

这群不明生物原来是安古拉皇帝率领的安古拉军队。他们以贝诺母星海水里的硝酸作为天然屏障。即使再强大的军队也无法进入这个“硝酸之海”。就这样他们开始对整个拉依拉特星系进行着讨伐。

另一方面，曾经拯救过拉依拉特星系的“星际火狐”战队的成员们因为和平的到来已经解散。每个人都开始了自己新的生活。而身为队长的火狐·马克劳德为了先父的遗愿，一个人继续维持着“星际火狐”战队。

沛皮·海尔



曾经是火狐父亲的老战友。由于前任将军佩派的病倒，被推荐为克内里亚星的新任将军。现在正在任职中。

法鲁克·朗巴鲁迪



拥有高超技术的飞行员。星际火狐战队解散以后，每天过着无聊的日子。为了寻求刺激，开始在宇宙里寻找以前的同伴。

斯里彼·特德



即是火狐的好友，又是科学技术担当。因为有了深爱的恋人并十分向往着一起过新的生活，所以决定暂时离开战队。

STAR WOLF



星际火狐的对手。成员为：WOLF、PANTHER、LEON。因为经常做坏事，所以军队被迫以重金悬赏，现在已经成为重要通缉犯。

克莉斯戴尔



曾经加入了星际火狐战队，成为了正式成员。在几场战役中与火狐交织了爱意，并彼此对未来交换了约定。可是因为很多危险的任务，在火狐强烈要求之下，她被迫离开了战队。从那以后，下落不明。

在这种情况下，火狐忍受不了敌军的残忍侵略。决定不召集以前的同伴一个人独自飞向了熊熊战火。



MISSION 01 克内里亚－火狐出击!

FOX在上次的战役以后，一直过着无忧无虑的日子，突然有一天。收到贝诺母星上出现不明生物攻击各个星球的消息。他马上开始进行调查。

纳吾斯：报告，克内里亚正在遭受着安古拉军的进攻。

FOX：……。纳吾斯，立即向克内里亚出发!

纳吾斯：明白。

纳吾斯：报告，已经抵达克内里亚，马上进入战斗领域。

FOX：好像没有时间休息了。

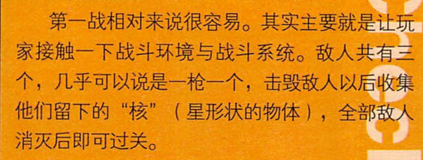
纳吾斯：现在已经捕捉到敌军的迹象，等待指示。

FOX：状况怎么样?

纳吾斯：确认敌机数量很多，整个局势已经被安古拉军所控制。

FOX：明白了，如果我被干掉的话，记着帮我收尸!

纳吾斯：不要开这样的玩笑……



攻略要点

第一战相对来说很容易。其实主要就是让玩家接触一下战斗环境与战斗系统。敌人共有三个，几乎可以说是一枪一个，击毁敌人以后收集他们留下的“核”（星形状的物体），全部敌人消灭后即可过关。

●POINT：1、注意战斗画面上的时间，不要超时。2、注意战术的安排，不要让敌机接近主舰，因为敌人如果碰到主舰的话，任务就会以失败而告终。

MISSION 02 克内里亚－斯里彼的重逢

击退了第一批敌人后，毕竟是因为单人作战，FOX也稍感到力不从心。不管怎样，接下来他开始进行着新的调查。

FOX：纳吾斯，有没有什么新的情报?

纳吾斯：敌人的机身主要由铝和铬制成。

FOX：什么意思?

纳吾斯：换句话来说，就算进入含有硝酸物质的贝

诺母海中也不会被溶解。
FOX：原来如此。如果他们的大本营在贝诺母海中的话，不想出什么破解方法的话……。
纳吾斯：下一个目的地去哪里？
FOX：现在应该去召集人手，可又不能对他们的攻击放任不管。好吧，马上给我联络斯里彼。
纳吾斯：联络完毕，已经可以进行通话。
FOX：这里是FOX，斯里彼请回答。
斯里彼：这里是斯里彼，好久不见啦！
FOX：是啊！你那边还好吧？
斯里彼：嗯！FOX的精神好像也很好！这下放心了！
FOX：可以会合么？
斯里彼：当然！
FOX：为了打败安古拉军，我需要你的帮助。
斯里彼：放心吧！我马上去你那里！把会合地点的资料传送给我！
FOX：纳吾斯！传送资料给斯里彼！
纳吾斯：明白！

攻略要点

这场战役中的敌人数量相对来说有些多，而且刚开始的时候FOX的飞机与主舰之间是被隔开的，光凭FOX的飞行速度是不可能救到主舰的。所以，提前抢到地图上的导弹标志是明智之举。这样就可以控制主舰发射导弹来击毁距离最近的敌机。第三回合时斯里彼会加入战斗，可以说是千钧一发，有了他的加入就可以轻而易举的消灭敌人。敌人全部消灭后即可过关。

●POINT：1、注意每个敌人的移动速度各不相同。表示敌人的图标下面有一个箭头似的标志，箭头的数量越多就表示移动速度越快。
2、如果有与主舰距离相同的两个敌人，记住一定要用导弹攻击移动速度最快的敌人。

MISSION 03 菲其纳－敌雾

经过一番苦战终于将克内里亚星上的敌人全部解决掉了，与斯里彼的会合更让FOX感觉到如虎添翼。
斯里彼：呼……呼……，好久没有战斗，还真紧张呀！
FOX：你可帮了大忙呀，斯里彼！
斯里彼：嘿嘿……（得意的样子）
FOX：我准备一鼓作气向安古拉军进行反击，愿意帮助我么？
斯里彼：那还用问？我们是朋友啊！
FOX：谢谢！
斯里彼：沛皮当上将军以后也不容易啊！
FOX：据说，佩派将军病倒以后一直在寻找合适的继承者。
斯里彼：能选上沛皮，也真算他有眼光！



FOX：是呀！必须赶紧想办法和沛皮取得联系！
斯里彼：是啊，真让人担心！
纳吾斯：刚才从菲其纳星上截得求救信号，好像正是从沛皮将军的频道上发出的。
FOX：能查出是谁发的吗？
纳吾斯：是一个名叫露西的人。
斯里彼：露西？！不是沛皮的女儿吗？
FOX：啊，说不定她有危险！赶紧向菲其纳出发。
抵达菲其纳后。
纳吾斯：能够查到露西的具体地址吗？
纳吾斯：就在这个城市里！
FOX：希望她没发生意外！记得她好像是宇宙物理学的教师！
斯里彼：是吗？头一次听说！和以前的印象好像不太一样啊！
FOX：是呀，原来她还一直梦想着成为飞行员呢！现在竟然当了老师！
斯里彼：她原来好像还和克莉斯戴尔的关系很好呢！没准会知道什么消息！
FOX：斯里彼，不要再提那件事了！
斯里彼：我也是因为担心克莉斯戴尔！
FOX：是这样？不好意思！好吧，我们该出发了！

攻略要点

从这场战役开始，地图上开始有部分地区会被雾所笼罩。需要用触摸笔涂抹阴影区域，才会看得见敌人与ITEM的所在地。本关还添加了敌人的主舰。击沉主舰的唯一方法就是使用回旋移动。通过规定好的路线飞行到最后的时候瞬间使用回旋移动。（在这里使用回旋移动也不会耗费动力值，但本人还是推荐在最后一刻使用，因为使用回旋移动以后会变得不好控制，容易偏离轨道）消灭全部敌人以后，BOSS将会出现。

本关的BOSS正是STAR FOX的死对头STAR WOLF。他们一共有三架战机而且都会使用平行回转和360度回转与你周旋。推荐使用FOX出场，频繁使用锁定攻击来应付他们的快速移动。并争

取把他们引到一个点上使用炸弹攻击。

●POINT：1、涂抹地图的阴影区域时，建议先涂抹离自己主舰较近的地方，以防敌机乘你的战斗机远去的时候突然冒出来击毁你的主舰。

2、进攻主舰的时候会有一条固定轨道一环套一环。每当通过一环的时候，速度就会加快，注意控制好方向不要脱离轨道。如果觉得自己的控制绰绰有余的话，可以尽量通过环中心的十字，这样可以为自己增加战斗时间。

3、BOSS战中需要注意的是时间问题，尽量击毁他们放置的定时炸弹，吃掉打出来的燃料恢复你的战斗时间。



MISSION 04 菲其纳－奥依科尼的反击

废了九牛二虎之力才击退了STAR WOLF，救出了沛皮将军的女儿，接下来他们又有了新的目标。

斯里彼：他们可真够厉害的。

FOX：嗯，作为一个飞行员，他们确实是有着相当高的技术。

露西：真危险啊！

FOX：露西！很高兴你安然无恙！

露西：看来爸爸收到了我发的求救信号！

FOX：不，其实是我们偶然间拦截到你的信号！

露西：原来如此。（一副担心的样子）

斯里彼：不用担心，沛皮是不会轻易被打倒的。

露西：是呀，爸爸肯定会没事的！

FOX：啊，没错！

露西：对了，FOX，有一个消息要告诉你，指挥进攻菲其纳的是那个奥依科尼！

FOX：什么，你说是奥依科尼！？

斯里彼：不吸取教训的家伙！

露西：他驾驶着巨大的兵器进行着侵略！

FOX：不能由他胡来！

斯里彼：但是，我觉得应该先收集一下敌人的情报！

FOX：你是说不应该轻举妄动？

露西：如果去问我父亲的话，可能会知道些什么。FOX，你来决定怎么办吧。

FOX：可能来不及了，还是先去会一下奥依科尼那个家伙吧！

纳吾斯：FOX，从敌人那里发来了通信。

奥依科尼：听得见吗？星际火狐！

FOX：没想到你还活着。奥依科尼！

奥依科尼：我就料到你一定会出现的！这次我一定要报仇雪恨！

FOX：哼！我倒是没有料到你会到安古拉军当走狗！不过，也确实像你的作为！

奥依科尼：住嘴！是安古拉皇帝看中了我的实力，才邀请我的！

FOX：现在我就去你那里，等着我，奥依科尼！

露西：等等，我也要去！

斯里彼：不行，太危险了！

露西：我不会耽误你们的。拜托，FOX！

FOX：………

露西：如果感觉到有危险的话，我会马上撤退的。

FOX：好吧，那就拜托了！

攻略要点

在本关中敌人的基地共有三个。但都很容易击破，要注意的是左上角的基地每两个回合就会生产出一个敌人。为了避免无谓的战斗，建议先将它击破。本关中不用担心回合数耗尽而GAME OVER，因为每当击毁一个基地就可以增加两个回合数。你可以有充足的时间来寻找地图上的ITEM。消灭全部敌人以后，BOSS将会出现。

本关的BOSS是一个巨大的螃蟹型机器。相对来说，比上一关的BOSS要简单的多。只要按顺序攻击它的两只螯、八只脚，最后攻击它的身体即可将其击毁。而且它身体上的每一部分被击毁以后都会有燃料，所以也不用担心战斗时间不够。要注意的是，要小心它的攻击力，与他近身的时候一定要使用回旋移动来弹开子弹。

●POINT：因为地图的大部分都处于未知状态。所以推荐让FOX和斯里彼分头探索。



MISSION 05 阿库亚斯－水中的战斗

击败了大恶棍奥依科尼，菲其纳又恢复了以往的平静。

FOX：这下菲其纳暂时安全了。

斯里彼：没想到，露西也很厉害嘛！

露西：不要小看我，怎么说我也是沛皮的女儿嘛。

FOX：不愧是虎父无犬子。

露西：对了，FOX。关于克莉斯戴尔的事。

FOX：……。

斯里彼：露西和克莉斯戴尔的关系很好吧？

露西：嗯，我的爸爸也把她当作女儿一样看待。

FOX：是呀。

露西：和你分别以后，她好像特别的寂寞。难道你不想去找她吗？

FOX：和我在一起的话，她会有危险的。所以，才劝她退出战队的。

露西：是不是越喜欢对方越不想对方被卷入危险中去？

FOX：对，如果说不是的话，好像是我在说谎。

露西：也就是说你把战队看得更重要？

斯里彼：露西！不要太责备FOX了。

FOX：没事，也许她说得对。

露西：对不起，我不应该那样说你……。

FOX：不，露西，真的没关系。（FOX的表情很痛苦）

露西：我想知道父亲是否安全，所以我要去克内里亚。

FOX：好的，注意安全，如果发生什么事，马上与我联络。

露西：好，我会替你们向爸爸问好的。

斯里彼：FOX，有件事很难开口……我们可不可以顺路去阿库亚斯看看。

FOX：有什么事？

斯里彼：阿曼达在那里。

FOX：斯里彼的女朋友在那里么？

纳吾斯：根据情报，现在阿库亚斯的海底城市也正在被敌人侵略。

斯里彼：啊！？不好，阿曼达！！

FOX：纳吾斯，发送信息给法鲁克，告诉他我们要去阿库亚斯。

纳吾斯：是，明白！

和露西分手以后，三人不敢停息，立即向阿库亚斯出发了。

纳吾斯：马上就要抵达海中城市阿库亚斯了。

斯里彼：情况怎么样？纳吾斯！

纳吾斯：雷达显示，这片海域里也有敌人的迹象。

FOX：果然这里也被…….。

斯里彼：阿曼达，阿曼达，请回答！

FOX：怎么样？联系上了吗？

斯里彼：不行，联系不上！……如果她有什么不测，我该怎么办？

FOX：别放弃，斯里彼！

（突然有个声音插了进来）

法鲁克：还是没变呀！斯里彼！

斯里彼：法鲁克！？

法鲁克：我刚到就听见你在大吵大闹。

FOX：还是没变呀，法鲁克，总是来的这么晚。

法鲁克：FOX，我得到了一个重要情报。

FOX：什么情报？

斯里彼：FOX！法鲁克！不快出击的话……！

法鲁克：对，首先让我们消灭这些敌人再说！

FOX：好的，出发！



攻略要点

Check!

本关的地图大半还是被笼罩在浓雾之中。而且本关的敌人都变得比较难缠。不过，因为斯里彼的女朋友阿曼达会在第二回合加入到战斗之中来，人员方面来说还是很充足的。在本关中敌人会从基地里发出导弹直击我方主舰。拦截导弹成为主人公们的首要任务。进入战斗画面以后，必须通过规定路线行驶，直到屏幕左方显示出导弹的生命值后才可以进行攻击。而且，越接近导弹的话，速度也就变得越快。经常是还没有将其击毁就已经因脱离轨道而失败。在这里建议使用有锁定攻击功能的角色，推荐角色：FOX、法鲁克、阿曼达。这样就不用刻意去瞄准目标，只要不停的锁定攻击就可以将其击毁。其中阿曼达的锁定攻击具有更强的威力，根据按键时间的长短，攻击力会随之增强。达到最高攻击力的时候，会显示出MAX的图标。

对于生命值比较小的敌人，几乎可以一击致命，当然导弹也不例外。不过，因为蓄力时间比较长，所以应当小心使用。本关没有BOSS，消灭全部敌人以后，即可过关。

●POINT：1、本关有一种像鱼似的机器（**アルバテグニウス**）比较棘手，因为它在刚开始时身体是处于无敌状态。所以，先要将它身上的六

根刺逐个击毁。而刺本身的目标很小，且防御力高。所以经常因攻击不到而浪费时间。在这里推荐使用法鲁克来消灭它，因为法鲁克的锁定攻击可以同时锁定多个目标，所以，相对来说对它的攻击会比较有效果。
2、导弹拦截成为本关的难点之一。因为导弹可以穿越障碍物，所以一定要注意。不然就会因为拦截不上而导致游戏结束。另一方面，有的敌人基地两回合会发射出一枚导弹，为了防止这种威胁，建议先将其消灭掉。



MISSION 06 塞库塔Z－重逢

四人齐心合力消灭了敌人，回到了飞船上。
斯里彼：阿曼达…！你没事吧？
阿曼达：嗯，当然没事！我是你将来的妻子嘛！所以已经做好一切心理准备了！
斯里彼：呜呜……谢谢你！
FOX：行了，斯里彼，阿曼达也没事了，不要再哭了！
阿曼达：下次他们要再打过来，我一个人就可以解决他们！
法鲁克：哈哈！斯里彼！阿曼达比你更适合成为战队队员呀！
斯里彼：不是吧……！
阿曼达：不，斯里彼真的很英勇！
斯里彼：嘿嘿……。
法鲁克：哼，你们两个……！
法鲁克：FOX，继续我刚才跟你提起的情报，是关于克莉斯戴尔的事情。
FOX：克莉斯戴尔？她怎么了？(一副漠不关心的样子)
法鲁克：FOX，不要好像完全在谈别人的事情一样。
FOX：……。
法鲁克：不要吃惊，克莉斯戴尔她……和STAR WOLF在一起。
FOX：不可能！
法鲁克：在来这里的途中，我偶然截到了他们的通信对话。没有搞错，她一定在他们中间。他们好像要经过塞库塔X杀入贝诺母。
FOX：克莉斯戴尔加入……STAR WOLF……
法鲁克：现在可能已经到达贝诺母了！
FOX：……。
法鲁克：怎么办？FOX！
FOX：当初是我把她赶出战队的，现在我怎么可以干涉她的自由呢？
纳吾斯：FOX！从沛皮将军那里传来了紧急情报！
FOX：放来看看！
沛皮将军：FOX！听着！安古拉军又朝着克内里亚过来了，相信不久就要进攻阿斯特罗德了！好像STAR WOLF正在飞向贝诺母去攻击他们的总部。但好像错过了安古拉皇帝和他的部下。估计他们正在率兵从塞库塔Z向这边前进。所以，我需要你们的力量。拜托了！
法鲁克：看来，事情不妙！
FOX：是啊…
法鲁克：STAR WOLF他们在干什么？
FOX：纳吾斯，我们从塞库塔Z那里过去，目标是阿斯特罗德！
FOX他们的飞船刚行驶到塞库塔Z的途中。突然，事情发生了。
纳吾斯：雷达显示，前面有很多的安古拉军，而且已进入了攻击状态！
FOX：我们被埋伏了？！
法鲁克：看来他们是想拖延我们的时间。
斯里彼：FOX！克莉斯戴尔发来了消息！
克莉斯戴尔：星际火狐，听到吗？
法鲁克：这里是星际火狐！克莉斯戴尔，你没出事吧？
斯里彼：太好了！
FOX：……
克莉斯戴尔：FOX，对不起，我……
FOX：不用解释了，没出事吧？
克莉斯戴尔：嗯，我没事。
FOX：现在需要人手，可以帮助我们么？
克莉斯戴尔：明白了。
纳吾斯：我们被安古拉军发现了！大军正在向我们驶来！
FOX：法鲁克、斯里彼，马上准备迎击！



攻略要点

本关敌人们的护甲和攻击力都很强悍，尤其是有些敌人必须等它的弱点部位露出以后才可以进行攻击，否则所有的攻击都将会是无效的。本关的地形也对我方不利，不仅是处于被包围状态，而且障碍物很多。尤其是进入右下角的陨石群以后，你的行动路线都将变得缓慢且混乱。所以，一定要设计好路线，否则会因为拦截不到敌人基地里发射出来的导弹而全盘皆输。

在这次任务中。消灭全部敌人以后即可过关。

●POINT：建议在本关中重点使用斯里彼来进行战斗，斯里彼虽然没有锁定攻击功能，但他的等离子炮对敌人还是有着相当大的杀伤力。



MISSION 07 阿斯特罗德－安古拉皇帝

经过一场大战，四人勉强战胜了敌人。出乎意料的是克莉斯戴尔在这次战斗中显得十分英勇，可以说她比以前变得更强了。这不仅让FOX感到气愤，毕竟让克莉斯戴尔变强的原因只有一个，那就是她加入了STAR WOLF。

FOX：到底怎么回事？克莉斯戴尔！

克莉斯戴尔：……

FOX：和WOLF他们在一起的事情，是真的么？

克莉斯戴尔：我……被你赶出来以后，一直很懊恼，所以，故意报复的……。

FOX：你不明白，我是因为担心你吗？所以才让你离开战队的！

克莉斯戴尔：我都明白！只是……（眼圈已经慢慢的变红）

FOX：既然明白，为什么还故意参加STAR WOLF来协助他们？！

法鲁克：FOX！不要再责怪她了。我可以理解克莉斯戴尔的心情。

斯里彼：是呀！FOX！克莉斯戴尔她只是想和你在一起呀！这有什么错？

FOX：……

克莉斯戴尔：是我接近STAR WOLF的，也是我要求他们协助我的！

斯里彼：那么，WOLF他们在哪里？

克莉斯戴尔：在贝诺母破坏安古拉军基地时还和他们在一起。不过，当机体开始溶化以后大家都分散撤退了。

斯里彼：你们直接突入到贝诺母的硝酸海里去了？太冒险了！

FOX：从现在起，我们要攻打安古拉皇帝！可以协助我们吗？克莉斯戴尔！

克莉斯戴尔：实在对不起……FOX。

FOX：不要再说了…我也有不对的地方！现在WOLF他们不会出事吧！

克莉斯戴尔：FOX……。

FOX：战斗结束以后，一定要去寻找他们！

斯里彼：那些家伙不用去管他们！

FOX：大家听着！打倒安古拉皇帝以后的目标是寻找WOLF他们！

法鲁克：真想说："什么玩笑！"。可是这次就算了！

克莉斯戴尔：FOX……大家……对不起了！

斯里彼：行了，一会儿会发生什么事还不知道呢！

四人终于达成了一致，飞船火速飞向了阿斯特罗德。此时，安古拉军也正在为决战而筹备着。

大臣：安古拉陛下，现在我们应该直接攻打克内里亚。

安古拉：不要着急，先等一下别的部队聚集过来。

大臣：可是，可是刚才接到情报，我们在塞库塔Z的部队，全部被击破了！敌人正朝这里行驶着。

安古拉：不是很有意思吗？先去迎击他们！

大臣：是！

另一方面，FOX他们也到达了阿斯特罗德，最后决战的硝烟马上就要燃起了。

FOX：大家听着！我们就要在这里和他们决一死战了！记住，只要安古拉皇帝还在，他们就会以总兵力来攻击我们，所以千万不要逞强，如果有危险的话先要马上撤离。听懂了吗？

法鲁克：明白！

斯里彼：等着吧！安古拉军！

FOX：克莉斯戴尔……你也不要勉强！

克莉斯戴尔：嗯，我明白！

FOX：好吧，出……

克莉斯戴尔：FOX……我……

纳吾斯：全体战机起飞准备完毕！

FOX：好吧！星际火狐战队，出发！

攻略要点

本关共有三个敌人基地，其中右上角的基地整个被陨石群所包围，尽量从陨石空隙比较大的地方突破，这样相对来说可以减少耗费的行

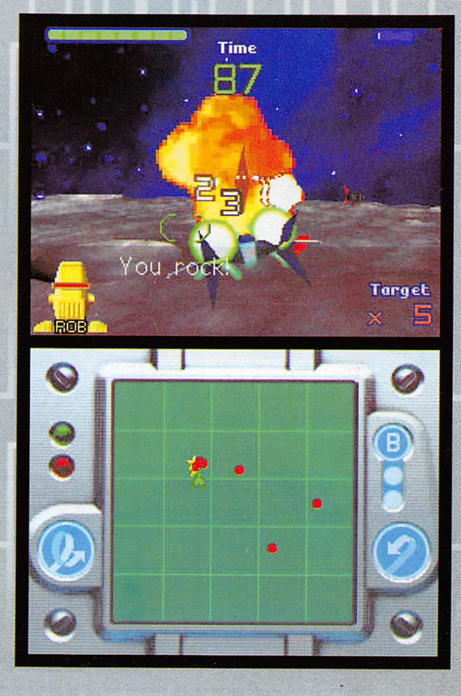
动力。值得一提的是，本关中敌人的导弹不仅防御力强，而且速度快（速度快就代表拦截导弹画面中的行动路线会左飘右移的，很容易就会使你脱离轨道）。假如使用FOX的锁定攻击的话，也要4、5炮才能将其击毁。所以为了防止多次拦截失败导致主舰被毁，建议以最快时间首先去拦截导弹。这样，就算刚开始的一两次拦截不成功，也会还有第三次机会。建议使用克莉斯戴尔的强力锁定攻击来拦截导弹！消灭全部敌人以后，BOSS会出现。

本关的BOSS是一条巨长的机械龙。将它身上的部位一一击破以后，从身上脱落下来的部件会发出很强烈的攻击。在这里一定要注意使用回旋移动来弹开它的攻击。全部击毁以后，它会形成它的最终体（一堵墙？），集中攻击中央的头即可将它击破。

通关剧情

FOX：终于将它打败了！
斯里彼：太好了！
纳吾斯：收到外部通信！
克莉斯戴尔：嗯……？
FOX：WOLF?
FOLF：我的猎物被你抢走了……
法鲁克：不用担心，会分给你一些的！
克莉斯戴尔：真高兴你们没事……WOLF、PANTHER、LEON。
WOLF：和你在一起的日子很快乐。PANTHER现在还因为你离开而伤心呢！
PANTHER：我也很高兴，亲爱的，虽然知道你的想法。
克莉斯戴尔：PANTHER！我……
PANTHER：没关系，我没觉得被利用。
LEON：还在逞强！
FOX：相信有一天我们还会再见的！星际火狐！
PANTHER：再见了！克莉斯戴尔，但相信有一天你还是会回到我们身边的！
STAR WOLF他们说完以后就飞快的离去了，消失在了银河之中。此时的克莉斯戴尔望着他们的背影深情且小声地说了一句，“对不起……”
FOX：……
斯里彼：感觉WOLF那些家伙好像也变得好些了。
法鲁克：一定是因为受了克莉斯戴尔的影响……
FOX：是呀！
克莉斯戴尔：谢谢……大家……
纳吾斯：接收到沛皮将军的通信。
沛皮：星际火狐，干得好！作为老队员的我也感到自豪！
FOX：并不只是我们的功劳，那些热爱和平的人们也做出了相当大的贡献！
沛皮：嗯，确实是这样！
斯里彼：从现在开始，又恢复到和平的时代了！
法鲁克：对于我来说，无聊的日子又开始了……。
FOX：那么将军，我们也该走了！
沛皮：FOX！最后再一次衷心的谢谢你！你已经超越了你的父亲，成为了真正的男子汉！
FOX：谢谢你，沛皮将军！
沛皮：法鲁克、斯里彼，星际火狐多亏有了你们，以后也要加油呀！
法鲁克：不用说我们也明白！
斯里彼：斯里彼也会更加努力的！
沛皮：还有克莉斯戴尔，你能回来真是太好了！下回如果发生什么事，首先要与我商量，知道了吗？
克莉斯戴尔：谢谢，我会的。
纳吾斯：星际火狐，出发准备完毕！
FOX：纳吾斯，目标向阿库亚斯前进！

星际火狐队员抛下了自己的私事再次集合，齐心合力取得了这次战斗的胜利。拉依拉特星系也再度恢复了和平！但是，没过几个月…，FOX收到了克莉斯戴尔的冲击性的告白：“对不起FOX，我还是要回到WOLF他们那里去！”就这样，她又再次离开了星际火狐战队。这次的克莉斯戴尔下定了决心，不管发生什么事都不会后悔，不论有什么流言蜚语也不在乎，从此以后，她开始作为STAR WOLF的一员迈出了新生活的第一步！



ぐるみん

GURUMIN

PSP	FALCOM	2006.08.03
	ARPG	1人/6090日元
GURUMIN		记忆容量400K

系统介绍



钻头等级

钻头一共分4个等级，游戏刚开始时只有3个。钻头的等级靠攻击敌人或钻坏建筑物来提升，随着等级的提升外形会有变化。

必杀技

必杀技是平时常用的攻击方式，通过输入指令使用，装备属性部件后，必杀技也会带有不同的属性。必杀技在卖钻头部件的大叔那里购买获得，随着剧情的发展可以买到更多的必杀技，后期的必杀技也需要钻头等级的支持。



这个就是需要4级钻头才可以使用的必杀技，威力很大，售价也是最高的。

必杀技非常有气势，威力也很大，装上冰属性部件后可以把敌人冻上，非常实用。

暑假来到了，又到了疯狂游戏的时期了，但是还是要注意，游戏时间的把握，不要把眼睛搞坏。（罗伟）
男，17，北京市朝阳区左家庄北里24楼3门301，100028



废品回收

在游戏中打倒部分敌人或打坏垃圾桶后会掉出废品。废品的作用是用来强化装备用的。获得一定数量的废品后，到装备店选择改造，就可以对现有的装备进行强化，由于废品回收很花时间，所以在攻略的最后给大家提供了装备升级表。



打倒带有“装备”的特定敌人后，敌人的装备会掉落，走过去就可以回收了。

对于平时获得的废品数来说，装备店中改造装备所需的废品数真是天价啊，还是按需要改造吧……



蓄力后松开，帕琳在原地向建筑物钻击，这时不能移动，但可以转换方向。

蓄力攻击是多连击的攻击，可以对一个目标进行多次连击。蓄力时间不影响攻击时间。



蓄力攻击

蓄力攻击也是平时常用的攻击方式，一般用来钻开墙壁或建筑物打开出口。另外，还可以把敌人身上的装备钻坏，不然是无法伤到有些敌人的。蓄力共有两种，气槽1、2级的时候是在原地钻，3、4级的时候是突进。



锁定攻击

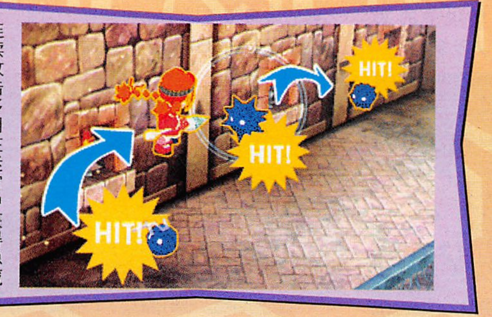
锁定攻击是非常实用的攻击方式，无论是对于空中的敌人还是地面上的，都很有效果。平时接近敌人会出锁定框，跳起时锁定框会变成红色，这时按攻击键就会自动寻找被锁定的敌人进行攻击。





跳起时，锁定框会发生变化，这表示敌人已经被锁定，落地后就无效了。

自动追踪到敌人后，攻击敌人，可以对敌人进行空中的连击。这个操作在很多地方都会用到。



连续攻击多用在迷宫中获得隐藏宝箱，在部分BOSS战也会用到。

连续攻击

锁定攻击的应用，空中攻击一次后可以用跳跃来抵消，也就是可以再锁定下一个敌人，反复如此可以实现在空中的飞跃，不过在空中找好目标的方向是很关键的。

服装一览



服装是这个游戏中一个很个性化的系统，在游戏中获得服装后，调查家里衣柜就可以换衣服，部分头部装备和服装是配套的，穿起来很好看。不过服装的获得条件确是比较麻烦的。

流程攻略

由于帕琳的父母进行遗迹考察，要走遍全国，只好让帕琳先到爷爷家呆一段时间。到街上随便转一转，到装备饰物店中得到了店长给的游泳镜。帕琳正在因为街上没有小孩而郁闷时，听到了有狗在叫，回头一看，是一个小女孩被狗吓到了，把狗赶走后，小女孩皮诺愿意和帕琳结为朋友，并且带她到了自己常玩的地方。帕琳到了这个地方，看到了几个长相怪异，不属于人类的家伙，正在交谈中，皮诺急忙跑来，告诉大家自己的哥哥被一个叫“幻影”的家伙抓走了。为了营救皮诺的哥哥，帕琳在皮诺的指引下拔出了传说中的武器——钻头。地图上出现了**ナニナノ**圣堂。



ナニナノ圣堂

由于是第一个迷宫，所以没有什么难度，遇到巨石挡路的地方和带裂缝的墙壁要用钻头的蓄力攻击钻坏。遇到要推的箱子时，站在箱子前面等一秒就自动变成了推箱子的动作，木箱子是可以破坏的，而铁箱子就不行了。走到尽头，看到皮诺的哥哥被关到了监牢中，刚准备上去营救，结果这家伙自己从监牢里走出来了，两个人正在交谈时，天上突然出现了黑雾。回到镇上，发现之前的地方被破坏了，而自称“幻影一族”的王子也没说几句就走掉了。而这里的同伴们都消失



了，帕琳开始找寻同伴。

ティー街

在街上道具店的树后面找到了波克，在街尽头的垃圾桶后面找到了皮诺的哥哥布克，然后在家中找到了皮诺。为了重建**オバケ**之家，帕琳决定去寻找被抓走的同伴和被夺走的家具。

出了地图后，增加了几个新地点，**ナニナノ**圣堂在前面剧情通过了，这次还要再通过一次才能得到家具。由于新加的两个迷宫没什么难点，也没有什么新出现的机关，在这里就不做介绍了。

得到几件家具后，再次回到**ティ**一街，和糕点店的服务员对话后再和波克对话，把收音机交给他。借助收音机的力量（这话好没谱……）又有两个地方的黑雾散开了。

在喷水池广场碰到皮诺，她告诉帕琳那边的石像有些古怪，钻开后得到火部件，效果是装备上可以让钻头带火属性。

センチ・ホール

BOSS战

在这里看到**オバケ**之家中的皮埃尔被关在牢笼中，正准备去救他的时候，王子手下四天王中的一人出现了。

比较简单的一个BOSS，体形笨重。在他穿着盔甲的时候对他不能造成任何伤害，只能用钻头把他的盔甲打掉，然后对他攻击才有成效。他的攻击方式有几种：跳到空中落石；发出一圈扩散光球；从空中跳下来压杀；用双手的钻头使王八拳；用脚踢出光波。技术好的话，可以把他盔甲打掉后尽量不让他靠近。不过，简单的方法是,他穿上盔甲后会有一段发呆的时候，这是再次打掉他盔甲的大好机会。打败BOSS后获得命之珠，使用后可以提升10的HP上限。

救出皮埃尔后,回到小镇上,在家中找到他,并把沙发和盆栽交给他,几个地方的黑雾散开了。在新开出的**アスパラ**湖可以获得雷部件，方法是坐鸭子船到对岸的码头，或者直接游过去，钻开岩壁后获得。



おどろおどろ道

第一个场景需要装备火部件后攻击火把，使它燃烧起来，就可以打开大门了。第二个场景中会碰到一个戴着蘑菇头的敌人，见到你后会逃到带裂缝的岩壁中，钻开后打开里面的机关。这一关中有水的地方比较多，最好把水伤害减半的装备升级到伤害无效。把得到的柜子交给波可，打开两个新场景。

森の舞踏场

BOSS战

在森**の**舞踏场见到了被关在笼子中的岩男，并和四天王之一的**モスビ**一战斗。

モスビ一的攻击方式很多，而且多数都是范围攻击，但攻击前都是有准备动作的，平时要多调整视角，这样比较方便躲闪。由于**モスビ**一是在空中飞的，平时的攻击机会并不是很多，空中的连续攻击是主要的攻击方式。在他低飞的时候要借助他身边的木桩来寻找攻击机会，在他放出杂兵的时候也是非常好的机会，同样是利用空中的连续攻击，借助离地面最近的杂兵，最终攻击到它。不过由于它在空中是运动的，所以在空中掌握好方向是非常重要的。



わらび岩の洞穴

进入洞穴后，洞穴的入口就被四天王封上了，布克告诉帕琳要到道场找鼹鼠兄弟来帮忙打碎。到了鼹鼠的道场后，和鼹鼠说明了事情的经过,但他提出了钻石头赢了他才会去帮忙的条件。鼹鼠的动作比较慢，跟他抢石头非常容易。

请到鼹鼠后，他也无法打坏这个石头。不过他告诉帕琳，如果有他哥哥在的话，应该是可以打坏这个石头的，而他的哥哥今天去了**オバケ**之家，帕琳答应他去寻找。到了**オバケ**之家见到了鼹鼠哥哥，他答应帕琳去洞穴打坏挡路的石头。不过到洞穴中仍然没有见到鼹鼠哥哥的影

上课时用NDS聊天突然那边不回话了，正纳闷，抬头一看，原来是已落入老师手中了，而我发的最后一句话是“死老留那么多作业”。（王禹）男，17，北京市丰台区万源西里44楼3单元9号，100076

子，他的弟弟告诉帕琳，哥哥一定是迷路了，要去其他地方找一找。先后去喷水池广场和**アスパラ**湖找到迷路的鼹鼠哥哥之后回到洞穴后，兄弟合力把洞口的石头打碎了。

洞穴中有个投钱就能掉出敌人的地方，这个主要是为了收集废品，每次钱都会有所增长，敌人也会越来越强。走到尽头得到家具，将这个挂帽子的架子交给皮埃尔，又有新地点可以去了。

忘れ石の洞穴

用装备雷部件的钻头攻击洞口处的灯台才可以打开前面的门。有很多箱子堆在一起的地方需要钻下面的石头和推下面的箱子。通过迷宫后得到桌子，到装备商店中找到岩男，把桌子交给他,并把他带回**オバケ**之家。随后要去的地方是万年岩**の**湖。

万年岩の湖

BOSS战

ラッシ—体型很大，行动起来也显得有些笨重。攻击方式主要是浮出水面后用大范围的光球攻击，此外还有跳到台子中央滚动攻击。不过都是非常好躲避的。攻击他的机会就是在他浮出水面之后，用空中连击攻击他是非常不错的办法。他的弱点属性是雷，推荐装备上雷部件对他攻击，由于水是导电的，当在水边使用必杀技的时候也会给他伤害。另外，由于场景中的水比较多，最好装备上水无效的装备。

救出查奇后，**オバケ**之家的人邀请帕琳一起参加他们复兴的聚会，并希望帕琳能帮他们找个赞助商，这样就能有复兴**オバケ**之家的费用了。



ペケマンション

提起赞助商，住在**スピナ**洞窟附近的佩克是个有钱人，一个人住在别墅中，而且家里还有很多陈列品。帕琳找到他说起赞助的事情，他表示同意给**オバケ**之家做赞助，但是有个条件，就是要把他逗笑。方法是带着防毒面具或者是猴子帽子跟他说话。逗笑他后，他还要帕琳通过小游戏的挑战才可以。游戏的规则是在限定时间内攻击鼹鼠兄弟40次以上。通过小游戏后，佩克答应做赞助商的要求，并立刻去**オバケ**之家帮忙。



オバケ之家

回到**オバケ**之家，佩克说复兴还需要鼹鼠兄弟的帮忙，但鼹鼠兄弟并没在道场。帕琳暂时先回到小镇上，听说蛋糕涨价后到蛋糕店询问，出门时看到了查奇躺在阶梯处，并说了一些帕琳听不懂的话。帕琳只好先回到**オバケ**之家，回来后看到鼹鼠兄弟已经开始工作了。布克对帕琳说，在来的路上看到皮诺向**ピメントマウンテン**那里去了，希望帕琳能把她带回来。

フェアリーズネスト

这个迷宫的难度不算很高，平台之间的跳跃是这个迷宫的难点，不过控制好方向和距离就没有什么问题了。通过迷宫后得到了石像，把石像交给岩男，打开新的地点。

スカイ・ステップス

刚进去就看到电梯从上面下来，帕琳和布克正在想上面下来的是谁，结果发现这个人和帕琳一模一样，只不过手里拿着铲子，头发的颜色也不一样。这个神秘的女孩破坏了电梯的开关后就消失了，布克告诉帕琳，这个女孩很可能就是带走皮诺的人。不过，电梯的开关坏了，现在没办法上去，只好先找找修复的方法了。



这是我六个月读PG以来第一次回函，请多关照！（刘锐）
男，17，江苏省如皋市白蒲镇文峰村五组二号，226511

ドクドック

ドクドック是位于**オバケ**之家下方的一个罐子状的建筑物，里面的主人多克是一个非常喜欢研究的家伙，家中都是各种仪器，其中还有占卜用的，可以玩玩看。找到多克后，他说想需要一个钻头部件。回到小镇上，从卖钻头部件的大叔那里获得了一个带有汗臭的钻头部件，得到部件后帕琳的钻头等级降为1级，交给他后他要帕琳配合他做一个实验，然后帮助帕琳修理电梯开关。实验非常简单，只要用跳跃躲避实验台上扫过的光线即可，一共要躲20次以上。

スカイ・ステップス

来到**スカイ・ステップス**，多克已经把电梯的开关修好了，帕琳上了电梯向迷宫走去。进去后是一个令人眩晕的过山矿车，轨道上的石头需要跳过，不然就会受到伤害。本关和前一关比较类似,场景都是悬崖峭壁，还是以跳跃为重点。有很多地方都是让你觉得能跳过去，但实际跳不过去的，在跳跃前多转转视角看一看落点的位置是很关键的。通过后得到洋服柜子，回到小镇上，把它交给查奇，出现了新地点。**ピメント**公园中，踩着坐椅向上跳，钻开岩壁可以得到冰部件。

リッジスター

BOSS战

来到**リッジスター**，发现那个假冒的帕琳实际上是四天王之一，可以变身成各种人，最后又变成了帕琳进行战斗。**クリーム**动作很灵活，不但可以使用各种属性的大范围攻击招数，还可以分身攻击。我们可以用自动锁定加上跳跃攻击来自动寻找她的位置，特别是在她放必杀时可以快速到她身边。装备方面，最好装备上冰部件，这样和她近身的时候使用必杀技，冰的效果会短暂封锁她的行动，能多打一两下。

打败**クリーム**后，王子一炮轰飞了**クリーム**，



并说四天王的任务已经结束了，接下来的计划由他来执行，随后带着皮诺就走了，地图上追加新的地点。

クリスタルハイウェイ

入口处的火把要用装备冰部件的钻头熄灭它,这样就可以打开前面的门了。此外，还要注意周围的地形，掉下去会减HP。有箱子和传送点的场景，要把箱子推到上面，再拉动把手传送过去，随后再从另一边到达被传送的箱子处。有黄色乌龟标记的地方要踩着乌龟走到标记处来可以令门打开。最后把获得的家具交给查特，开启新的地点。



サファイアライン

我们之前见过N次，被称做“传说中的战士”的那个猫正在和王子对决，两人见到帕琳进来就各自闪开了。有两个漂浮平台的地方要用钻头钻开3个柱子上的红色晶体，然后用冰的钻头熄灭3个火把的火焰。得到铜柜子后交给岩男。

トライドラルド

BOSS战

布克在帕琳没有察觉的情况下按动了关门的按钮，并告诉帕琳要打开门就要给4个柱子注入能量。帕琳照着他说的做了之后，结果却把封印破坏龙的水晶打破了，这时布克戴上了手镯，变成了“幻影”的王子，并说出了自己的全部计划。打开水晶的封印需要传说钻头的力量，而帕琳的爷爷是前任勇者，帕琳作为勇者的子孙是可以拔出传说中的钻头的。派四天王袭击**オバケ**之家就是为了找一个拔出钻头的理由，之后给帕琳设置的各种阻碍实际上也是为了让帕琳成长，走到这里，像现在这样破坏封印，达到他复活破坏龙的计划，就现在而言，这个计划基本已经实现了。王子说完就消失了，帕琳面对现在的情况，不得不去阻止他的计划。

BOSS战共分两部分，前面是对付**ロッキー**，

打败它后在对付王子。买了后期出现的必杀技后对付他们会非常容易。

王子被击败后，召唤出了破坏龙，但谁知破坏龙把他吸入了体内，随后便向**グレートフィング**飞去。



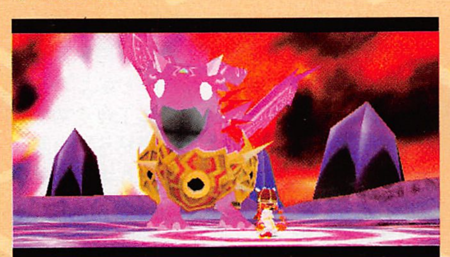
グレートフィング

BOSS战

这场战斗实际上不用帕琳去攻击破坏龙，只要顶住它的攻击就可以了。分别由莫托洛、**オバケ**之家的同伴们以及曾经是敌人的四天王给它这决定性的三炮，就算获得胜利了。

然而正在大家庆祝胜利的时候，破坏龙突然醒来，把除了帕琳以外的所有人都吸了进去，破坏龙的形态也发生了很大的变化。

破坏龙的攻击方式基本都是大范围的，弱点部分也被铠甲盖住了。想攻击它必须要把铠甲打掉。在它坐下的时候可以钻开前胸甲，平时在地上走可以钻坏腿上的甲。由于它移动的时候比较多，在攻击它的时候尽量用锁定+跳跃攻击来自动跟踪它的位置，找到合适的位置后最好用回旋接回旋乱舞来做主力的攻击方式。破坏龙的HP较多，耐心打就可以顺利通过了，中途千万不要忘记恢复啊。



破坏龙的诅咒终于被解除了，大家也都平安无事，而布克也恢复了正常的样子，并向大家讲述实情。原来，他和皮诺的故乡是非常美丽的，有森林绿地，但由于人类进行矿山采掘，一次失火后，这美丽的故乡也淹没在火海中。布克在无意中拣到了王子的手镯，但他并不是真正的王子,不过得到这个力量后，他开始有了向人类报复的想法。布克悔恨自己的做法后，得到了大家的理解和原谅，皮诺提议所有人都在**オバケ**之家一起生活。

几天后，大家在一起过着非常和睦的生活，共同复兴**オバケ**之家。

当然……这还不是最完美的结局。

完美结局

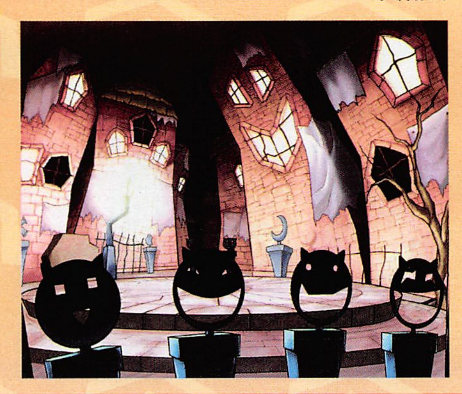


除了主线的迷宫外，地图上还有很多支线迷宫，将这些迷宫全都打过后在大空洞的最上端打倒隐藏BOSS，然后再去打破坏龙进入结局。

几天后，大家都在为复兴**オバケ**之家而努力工作，布克告诉帕琳说莫托洛有事情要和帕琳说，但不方便来这里，所以希望帕琳能亲自去找他。见到莫托洛后，他告诉帕琳希望能见一见老朋友，也就是帕琳的爷爷。正在这时，波克突然跑了进来说**オバケ**之家出事了。回到**オバケ**之家，发现和街的连接通道在渐渐消失，帕琳和大家告别后，走进了通道。回到街上，原来是通道的地方已经变成了墙，帕琳说了声“谢谢”后就离开了。

就这样，帕琳和**オバケ**之家的人们都在过着各自的快乐生活。

文/翔武



全装备升级列表

装备名	LV1效果	LV2追加效果	LV3追加效果	LV4追加效果	LV5追加效果
ゴーグル	水伤害减半	水伤害无效	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	水伤害恢复 待机中HP恢复 伤害减轻50% 攻击力1.5倍
ガスマスク	毒气伤害减半	毒气伤害无效	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	毒气伤害恢复 待机中HP恢复 伤害减轻50% 攻击力1.5倍
ネコミミ	表示地图罐子数量	表示地图宝箱数量	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	水伤害无效 伤害减轻50% 攻击力1.5倍
リボン	陷阱伤害减半	伤害减轻25%	陷阱伤害无效	伤害减轻50%	水伤害无效 陷阱伤害恢复 攻击力1.5倍
吸血キット	会心一击时HP恢复	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	伤害减轻50%	任何攻击时HP恢复 待机中HP恢复 攻击力1.5倍
ヘッドドレス	待机中HP恢复	伤害减轻25%	伤害减轻50%	攻击力1.2倍	时常HP恢复 水伤害无效 攻击力1.5倍
おさるの帽子	获得金钱1.5倍	伤害减轻25%	伤害减轻50%	获得金钱2倍 攻击力1.2倍	水伤害无效 毒气伤害无效 获得金钱3倍 攻击力1.5倍
ナイトキャップ	会心一击几率2倍	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	水伤害无效	毒气伤害无效 伤害减轻50%
おだんご	水・陷阱・毒气伤害减半	水・毒气伤害无效	表示地图宝箱罐子数量	陷阱伤害无效 伤害减轻25% 待机中HP恢复 攻击力1.2倍	陷阱伤害无效会心一击几率2倍 攻击力1.5倍
魔法の头巾	属性攻击伤害1.5倍	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	属性攻击2倍	属性攻击伤害倍 伤害减轻50% 攻击力1.5倍
ヘルメット	伤害减轻25%	伤害减轻50%	攻击力1.2倍	伤害减轻65%	毒气伤害无效 伤害减轻75% 攻击1.5倍
ハチマキ	攻击力1.2倍	攻击力1.5倍	伤害减轻25%	攻击力1.7倍	水伤害无效 伤害减轻50% 攻击力2倍
平家の兜	滑落伤害减轻50%	伤害减轻25%	水伤害无效 伤害减轻50%	毒气伤害无效 攻击力1.2倍	陷阱・滑落伤害无效 伤害减轻65% 攻击力1.5倍
霸者の面	待机中恢复HP	伤害减轻25%	攻击力1.2倍	伤害减轻50%	水・毒气伤害无效 时常DP恢复 攻击力1.5倍
王冠	降价5%	降价10%	伤害减轻25%	伤害减轻50%	降价50% 攻击力1.5倍

能让我在编辑部扫地，我也心甘了。（汪超刚）
男，16，新疆乌鲁木齐水磨沟区八道湾六队41号，830028



特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件



¥35 编号:6297

口袋妖怪喵喵T恤

●最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成鲜明对比。



¥35 编号:6309

福音战士使徒袭来T恤

●衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的抽象形象，背后是该话的标题，醒目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6231

口袋妖怪皮卡丘T恤

●颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



¥35 编号:6286

马里奥食人花主题T恤

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”……这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典，与老款不相上下。



¥35 编号:6253

经典马里奥主题T恤

●衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“YOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。





~~¥35~~ 20 编号:6196 变形金刚T恤

~~¥35~~ 20 编号:6219 高达夏亚主题T恤

~~¥35~~ 20 编号:6220 生化危机主题T恤

少量尾货先到先选，如您所指定的款式、尺码无货，

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！



¥35
编号:6275

最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会哟！



哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗！



所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地。我们提供L号(中号,适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选,如遇L号断码,我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

设立特价专区一方面是为了回馈大家长久的支持，一方面也因为经过几个月的热卖出现了断码或者库存不足的情况，每款T恤特价仅售20元，所剩不多所以先到先选，售完为止！如果出现断货我们也会用特价区内其它品种为您调剂。

另外，我们其它的固有品种仍然继续出售。一次性购买3件或者3件以上享受优惠价的原则依然没变。

下面3款T恤完全断货 请勿继续邮购

★6152 生化危机STARS小队T恤
★6174 海贼王主题T恤 ★6185 福音战士主题T恤

购买任意3件及3件以上享受优惠价30元/件(不含特价区)

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

促销时间为7月25日——8月31日,售完为止！



我们将在特价区内以其它的品种为您调剂。

★所有图片仅供参考产品以实物为准



邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

本次商城新鲜东西着实不少,首当其冲的是猫猫变身道具!变身为动漫中的可爱猫耳族,COS、恶搞或者活跃气氛都不可缺少,诱惑度满点!草莓棉花糖的泳装系列看起来就令人浑身清凉。王国之心的项链和柯南的帽子对于两作的FANS而言同样不可错过,而且男女同样适用。2款NANA钱包则更可作为夏日逛街装备与朋友一起分享或者送给女孩作为礼物哦!





新款上市

草莓棉花糖泳装篇5件组

¥36 编号:7085

●超萌动画《草莓棉花糖》中的女主角清凉登场,包括美羽、千佳、茉莉、安娜、伸惠,形象可爱生动,游泳圈、西瓜、水球等道具更添情趣。带你享受夏日海滩的萌丽春光。

柯南侦探帽

¥25 编号:7120

●名侦探柯南剧场版《侦探们的镇魂歌》主题帽子,灰白色调洋溢着一股侦探味。前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌,帽檐上印有花体"The Private Eyes' Requiem"的字样。

NANA精制钱包

新款上市

¥39 编号:7119

●材质花色与长款NANA钱包相同,扣起来的尺寸11*9CM左右,同样有拉链内袋和放置照片、卡片的地方,只不过更加小巧便于携带!

NANA时尚钱夹

¥45 编号:7108

●长款的NANA钱包,扣起来的尺寸18*9CM,珍珠粉的底色上印有两位NANA的可爱头像,内夹分层可放置各种卡片、相片等,拉锁内袋更易收藏小东西。

LOVELESS猫猫变身套装

新款上市

¥29 编号:7096



●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫,如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹,尾巴用别针固定,白色版猫娘诱惑!用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点!

王国之心 钥匙刃项链

新款上市



¥25 编号:7074

●王国之心中的关键道具——钥匙刃化身项链,磨沙银质地闪耀华丽光泽,贴在皮肤上触感冰凉。钥匙刃挂坠全长7.5cm左右,男女皆可佩戴。对于该作的迷来说,意义更是不同。

哆啦A梦可动游戏扭蛋六件组

¥49 编号:7007

●造型真实还原经典一幕,每个玩具都有机关全部可动!给哆啦A梦带上竹蜻蜓,面部表情就会改变,转转大胖背后的发条他就会生气的挥舞手臂,玩法新奇乐趣多多!



¥36 编号:7041

最终幻想12项链三件套

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链,完全真实再现游戏中的设定,精工细致银光闪耀。感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。



¥49 编号:7029

Fate命运守护夜怀时计

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来,打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee, art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋。

死神魂玩偶A款

●《死神》中人气最高的角色是谁?自然是既可爱又搞笑的魂啦!这个K歌之王的魂玩偶制作精致,手持麦克风劲歌热舞,一脸认真的表情生动有趣,看了就想让人捏一把。

¥25 编号:2934





死神魂玩偶B款

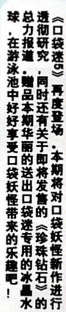
¥25 编号:2945

●和A款的材质相同,摸起来手感舒适,大小也在24*13CM左右,手举双剑身着死霸装,帅气凛然。放在自己的床头或者送人,都一样别出心裁。



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷




《口袋迷5》再度登场，本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　　9月1日上市

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　上市热卖中

特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话/大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　　9月1日上市



让躯干尽请享受阳光乐趣的气质穿着如何打理？利用简单配件就能提升帅气度的关键点该如何定义？《搜酷》夏季终结号中，将通过T恤、配件、波鞋甚至日本街头达人的穿着理性，一网揭密最出色的清爽STYLE该如何实现！

SO COOL 2006年第(9)期

■定价：15元　　8月25日上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　　接受邮购




本期《掌机迷》全新发表数个特色专区，全面开始增强可读性及趣味性。本期特别公开多款人气掌机游戏的隐藏秘技及心得，并对今夏几部值得留意的新作进行了详细的推介。

掌机迷62期

■定价：5.80元　　8月21日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作。收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

■定价：48元　　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　　接受邮购



特别策划 恶魔城秘史/专题 游戏的未来/大攻略 战国BASARA2/全剧情攻略 恐怖惊魂夜×3/完全攻略 梦幻骑士5

电子游戏软件2006年第17期

■定价：9.80元　　8月18日上市

电子游戏软件

2006年第1～17期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36～42期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期	9.80元
第51～62期(50期已售完)	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～55期	9.80元
口袋迷(5)	18元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
声优写真志	19.80元

SOCOOL第(1～11)期	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

GBA 游戏发售表 SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2006年8月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年10月12日	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



PSP 游戏发售表 SOFT RELEASE SCHEDULE

截止统计时间：2006年8月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年8月24日	摩托GP	BANDAINAMCO	RAC
2006年8月24日	圣殿骑士	MMV	ACT
2006年8月24日	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年8月31日	太阁立志传4	KOEI	SLG
2006年8月31日	雀・三国无双	KOEI	TAB
2006年9月7日	太鼓达人 2	BANDAINAMCO	RAG
2006年9月7日	幻想传说 全语音版	BANDAINAMCO	RPG
2006年9月7日	CAPCOM精选合集2	CAPCOM	ETC
2006年9月7日	思考 EXIT	TAITO	ACT
2006年9月14日	山脊赛车2	BANDAINAMCO	RAC
2006年9月14日	游戏王GX TAG FORCE	KONAMI	TAB
2006年9月21日	赏金猎犬	BANDAINAMCO	ARPG
2006年9月21日	不可思议的武技 玄武开传外传	IDER FACTORY	RPG
2006年9月21日	拳击手之路2	ERTAIN	SPG
2006年9月27日	麻将格斗俱乐部 全国对战版	KONAMI	TAB
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年9月28日	迷宫创造者 编年史	TAITO	RPG
2006年9月28日	FISH EYES	MMV	STG
2006年10月12日	能量宝石P	CAPCOM	ACT
2006年10月19日	天地之门2 武双传	SCE	RPG
2006年10月26日	忍道 焰	ACQUIR	ACT
2006年10月26日	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年冬	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年冬	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年	约束之地	STING	RPG
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG

2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
未定	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT



截止统计时间：2006年8月15日

2006年8月24日	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年8月24日	新牧场物语	MMV	SLG
2006年8月29日	机甲先锋 幻影战争	MAJESCO	STG
2006年9月2日	蔷薇色的卢比乐园	任天堂	RPG
2006年9月2日	超操纵机甲	任天堂	STG
2006年9月7日	魔法世界 忘却的克拉维亚	KONAMI	RPG
2006年9月14日	役满DS WIFI版	任天堂	TAB
2006年9月21日	银魂 万事屋大骚动	BANDAINAMCO	AVG
2006年9月21日	幽游白书 暗黑武术会篇	TAKARATOMY	RPG
2006年9月28日	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	RPG
2006年9月28日	雀 三国无双	KOEI	TAB
2006年10月1日	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年10月26日	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年11月16日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年秋	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年秋	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年秋	三国志大战DS	SEGA	SLG
2006年冬	流星的洛克人	CAPCOM	未定
2006年冬	死神DS 2nd	SEGA	FTG
2006年冬	JUMP明星大乱斗2	任天堂	ACT
2006年冬	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB

连续企划第1弹









最终幻想 3
完全攻略本

超值合订

绝不能错过的完美收藏

《掌机迷》精彩内容特色栏目丰富依旧
《最终幻想3》全系统解析、全流程要点、全剧情对话小说
战斗指南各关卡难点详解、完整资料、实用技巧、隐藏要素、背景设定



SO COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 SEP
09
推广价:15元
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
潘玮柏 Will
时尚气质风
A/X, MARTIN MARGIELA, REPLAY, 45RPM, RAGEBLUE, CAMPER, LACOSTE...etc. 时尚单品的搭配法则
SO CHARMING
眼镜＋背心＋皮鞋＋领带 四大单品 提升气质魅力
8月下旬全国上市



《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
口袋迷
POKéMON FAN 5
超值赠品1 口袋迷冰晶水球
快乐皮卡丘
电兔总动员
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品2 口袋妖怪酷纸帖
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
超值定价18元
9月1日全国上市
邮购请注明“口袋迷5” 邮购地址：北京东区外安邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取